ファミ通責任編集

シャイニング・ハーツ
Shining Hearts ビジュアル設定資料集
Collection of Visual Materials

ISBN978-4-04-727750-2
C0076 ¥2300E

発行:エンターブレイン
定価 本体2300円＋税

©SEGA

Shining Hearts
Collection of Visual Materials
シャイニング・ハーツ ビジュアル設定資料集

Shining Hearts

Collection of Visual Materials

シャイニング・ハーツ ビジュアル設定資料集

©SEGA

ファミ通 シャイニング・ハーツ ビジュアル設定資料集 Shining Hearts Collection of Visual Materials

ファミ通

シャイニング・ハーツ ビジュアル設定資料集

Shining Hearts
Collection of Visual Materials

enter brain

シャイニング・ハーツ
Shining Hearts ビジュアル設定資料集
Collection of Visual Materials

「え？ パンですか？」。これは、本書スタッフが初めて『シャイニング・ハーツ』の構想を伝えられた瞬間の反応です。会話の相手は、このゲームのプロデューサーである澤田氏でした。当時の我々は、『シャイニング・ティアーズ』に『シャイニング・ウィンド』と、つづけて成功を納めてきたシリーズの変革に際し、正直なところ、戸惑っていました。しかし、澤田氏はあくまでも笑顔のままです。「そう。パンを焼いて配るんですよ！」と。

時が過ぎ、『シャイニング・ハーツ』をプレイする機会に恵まれました。物語の舞台である幻想世界ユーフォリアには、それぞれの理由でココロを傷めた人々が集います。そして彼らのココロは、おいしいパンによって癒されていくのです。おいしい食事で癒される……これは、現実世界で私たちが半ば無意識に行っていることと変わりません。「おいしいパンで解決……なるほど」。得心しました。なぜ、この作品にパンが必要であったのかを。

本書を編纂するにあたり、前述の澤田氏を始め、Tony氏やスタジオ最前線の近藤氏、そして本書にクレジットされていない数多くの方々にもご協力いただきました。そうして集められた素材の数々を拝見していると、自分で焼いたパンを通して感じた、さまざまな想いや記憶が蘇ってきます。願わくは、この拙文を目にされている読者の皆様にとって、本書が『シャイニング・ハーツ』の世界をより深く楽しむための一助となれますことを――。

シャイニング・ハーツ
ビジュアル設定資料集

CONTENTS

プロローグ…… 002

●●● Chapter 1
Gallery ギャラリー…… 009

●●● Chapter 2
Characters キャラクター……051

Interview
「シャイニング・ハーツ」のデザイン …… 052

ラグナス・ウィンダリア…… 082
ルフィーナ・ウィンダリア……086
リン・シャオメイ…… 098
ディラン・ローエン…… 102
メルティ・ド・グラニテ …… 106
ハンク・ディムロック……110
マキシマ・エンフィールド …… 114
ファントム・クイーン EX-X…… 126
アイザック・サン・ジェルマン…… 130
クオン・ガオロード…… 132
ゲルド／ゲンロウサイ……
ルーク／ピショップ ……
ナイト／ポーン兵 ……

●●● Chapter 3
World

Interview
「シャイニング・ハーツ」ワールドの謎に迫る ……

ウィンダリア島と島の周囲…… 148
ホームシップと敵の船……156
ウィンダリア村で暮らす人々…… 162
ゲームに登場するパンやアイテム …… 164
ユーフォリアに住むモンスターたち …… 178

巻末特別企画
線画で味わう「シャイニング・ハーツ」の世界 ……182

Shining Hearts Chapter 1

Gallery

[ギャラリー]

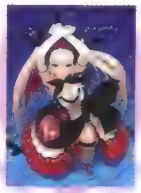
出典

Image Illustrations Bibliography

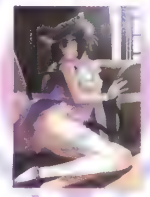
P010
ゲームソフトパッケージ

P011
シャイニング・ハーツ コンプリートガイド
カバーイラスト

P012
ソフト販促用ポスター



P013
イメージイラスト
『冥界の紅き魔女』



P014
いまじん／マジカルガーデン
予約特典テレカ

P015
イメージイラスト
『時空を超越するものたち』

P016
ゲーマーズ全店
特典テレカ&等身大シーツ

P017
WonderGOOゲーム取扱店
特典テレカ&ミニクッション

P018
予約特典
海賊秘宝ファンディスク
ジャケット

P019
ドラマCD『シャイニング・ハーツ』
ジャケット

P020
イメージイラスト
『PHANTOM QUEEN』

P021
イメージイラスト
『PHANTOM QUEEN(放熱装置解放)』

P022
ソフマップゲーム取扱店
予約特典テレカ

P023
メッセサンオー本店
予約特典テレカ

P024
シャイニング・ハーツ
やさしいパンの薫る島
カバー

P025
イメージイラスト
『サンタさんアミル』

P026
ゲーマガ2011年1月号
特別付録ポスター

P027
イメージイラスト
『男子の嗜れ』

P028
予約特典
海賊秘宝ファンディスク
ディスクレーベル

P029
ゲームジャパン2011年3月号
付録『ヴィクトリースパーク シャイニング・ハーツ』特製PRカード
『戦闘オルガロイド クイーン』

P030
DENGEKI PSP Vol.2
表紙

P031
DENGEKI PSP Vol.2
特別付録ポスター

P032
ホビージャパン
フィギュア用描き下ろしイラスト

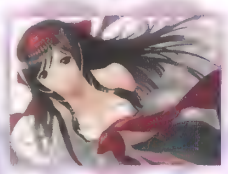
Shining Hearts
Event Novel

出典

Event Illustration Reference

P035
イベント用イラスト
「封じられた心の鍵」

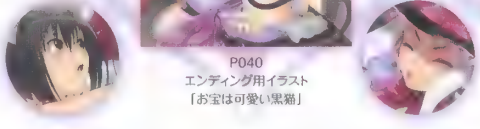
P036
エンディング用イラスト
「月明かりの微笑」



P037
エンディング用イラスト
「月明かりの微笑」差分

P038
イベント用イラスト
「怪盗ブラックテール参上！」

P039
イベント用イラスト
「怪盗ブラックテール参上！」差分



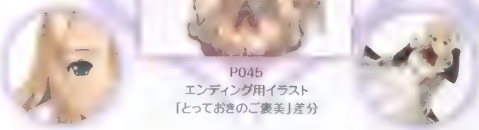
P040
エンディング用イラスト
「お宝は可愛い黒猫」

P041
イベント用イラスト
「虹色のアイスクリーム」

P042
エンディング用イラスト
「一夜のあやまち」

P043
イベント用イラスト
「姫様とティータイム」

P044
エンディング用イラスト
「とっておきのご褒美」



P045
エンディング用イラスト
「とっておきのご褒美」差分

P046
イベント用イラスト
「超ドジっ娘侍女」

P047
イベント用イラスト
「超ドジっ娘侍女」差分

P048
エンディング用イラスト
「あなたの専属料理番」

P049
イベント用イラスト
「パン屋の看板娘」

Shining Hearts Chapter 2 Characters

［キャラクター］

クリエイターズインタビュー・デザイン編

『シャイニング・ハーツ』のデザイン

プロデューサー
塚田 剛

株式会社セガ 第二CS研究開発部所属のプロデューサー。近年は「シャイニング」シリーズの総合プロデュースを担当している。自らもゲームを大量にプレイしてきたものの、近頃は多忙で、自由な時間が無いとのこと。

制作ディレクター
近藤敏信

本作の開発を担当した有限会社スタジオ最前線の代表取締役社長。近藤氏自身も熟練のゲームクリエイター兼イラストレーターであり、本作の原型ともいえる作品『どきどきポヤッチオ』の開発者としても名高い。

キャラクターデザイン
Tony

メインとなるキャラクターたちのデザインを担当したイラストレーター。広告デザインやゲーム制作会社を経て有限会社rpmを設立し、『シャイニング』シリーズ以外にも、さまざまな媒体で手腕を発揮している。

ここからは、本作における3名のキーマンに対して敢行したインタビューを掲載。その開発には紆余曲折があったとのことなので、じっくり目を通してもらいたい。

――それでは『シャイニング・ハーツ』(以下『ハーツ』)のビジュアルについて、インタビューを始めさせていただきます。

澤田：(周囲を見て)わりと、いつものメンバーですよね(笑)

――『シャイニング・ティアーズ(※1)』(以下『ティアーズ』)、『シャイニング・ウィンド(※2)』(以下『ウィンド』)、それにTonyさんの画集(※3)も同じ顔ぶれでしたね。食事をしつつ、話を伺うというスタイルも変わりません

Tony：もう『ティアーズ』のスタートから考えると10年ぐらい経っていますからね。仕事場にも来ていただきましたし。

澤田：今回は近藤さんが増えていますけどね。そういえば、近藤さんは嫌いな食べ物ってないですよね？

近藤：ないですね。大人になって、なんでも食べられるようになりました。

Tony：以前にもお話しましたが、この業界は偏食の方が多いですよね。私の会社にはものすごい偏食家が居ます。でも私は、なんでも美味しくいただいてしまいます！

――ところで、Tonyさんと近藤さんは『ハーツ』以前よりお付き合いがあったそうですね？

Tony：私の会社に、近藤さんと古くからの知り合いが居るんです。その縁もあって、これまでにも何度か仕事でご一緒しています。

近藤：初めて仕事をご一緒したのは……なんだかんだで10年まえぐらいでしょうか。

澤田：近藤さんには、『シャイニング・ティアーズ　マテリアル コレクション(※4)』から関わってもらっています。この作品のチビキャラを作ってもらったんですよね。そのあとの『ウィンド』は、設定の段階から手伝ってもらいました。そして『シャイニング・ウィンド FAN フェスタ(※5)』(以下『FANフェスタ』)を作りながら、つぎはコンシューマ作品をいっしょに作りたいねと話していたのかな。

近藤：そのころに澤田さんに言われたのは、『どきどきポヤッチオ(※6)』(以下『ポヤッチオ』)みたいな作品にしてみたい、ということでした。

Tony：キャラクターの名前とか、『ポヤッチオ』そのまんまの人も居ますよね。

近藤：村の住人とかは、流用したキャラクターが居ます。アルとかチェインとか。

Tony：マリンとかは、見た目も『ポヤッチオ』と同じですよね。

澤田：とにかく『ポヤッチオ』は、当時としては斬新なゲームで大好きだったんですよ。箱庭世界でのんびりと生活するようなゲームが受け容れられる、この時代だからこそ、あの作品を復活させたいという思いがありました。ですから、「今回のテーマはパンだ！」と、最初から決めていました。

――その計画を聞いて、近藤さんはどのように思いましたか？

近藤：嬉しいんですけど……恥ずかしくもありました。またアレをやるのかと(笑)

澤田：パンの本とかを買ってきて研究をしまくりましたよ。ただ、最初はもっと登場人物を幼くしていましたね。ゲームのタイトルも『シャイニング』とは付けていませんでしたし。

Tony：当初は幼いキャラクターという話でしたので、あまり私が描かないタイプのデザインを考えました。頭身で言うと、ひとつ分ぐらいは低いデザインです。結局は、変更することになりましたけど。

――たしかに、『ハーツ』のキャラクターとは随分と印象が違いますね。

澤田：『シャイニング』という縛りを考えずに企画を練っていたので、かなり自由に夢を広げてしまいました！　でも、そのときに考えていたゲームタイトルは社内で反対意見が多くてお蔵入りになりました(笑)

――初期のコンセプトアートがいくつかあるようですが、このあたりは近藤さんが描かれているのでしょうか？

近藤：社内で複数人のスタッフが描いているので、描き手がいろいろと混ざっている状態です。このあたりのコンセプトアート(※7)は、自分で描いています。

※1　シャイニング・ティアーズ

2004年12月にプレイステーション2専用ゲームソフトとして発売された作品。『シャイニング』シリーズのキャラクターデザインをTony氏が手がけた処女作ということでも話題となった。物語の舞台は夢幻大陸エンディアスのヴァレリア地方で、プレイヤーは遊撃騎士団ヴァイスリッターを率いて戦うことになる。

※2　シャイニング・ウィンド

2007年5月に、やはりプレイステーション2専用ゲームソフトとして発売された作品。時代設定が『シャイニング・ティアーズ』の1年後となっており、エンディアスのリーベリア地方を舞台に巻き起こる戦乱に、独立傭兵騎士団ルミナスナイツとして挑んでいく。

※3　Tonyさんの画集

2009年4月に発売された、Tony氏の『シャイニング』シリーズにおけるイラストを大量に収録した画集『トニーズアートワークス フロムシャイニングワールド』のこと。

※4　シャイニング・ティアーズ　マテリアル コレクション

2006年1月に発売された、『ティアーズ』を題材としたWindows用のデスクトップアクセサリー集。壁紙やスクリーンセーバーだけでなく、カードを使ったミニゲームやオリジナルのシナリオも収録されていた。

※5　シャイニング・ウィンド FAN フェスタ

2008年2月に発売された、『ウィンド』を題材としたWindows用ソフト。デスクトップアクセサリーだけでなく、学園恋愛アドベンチャーとしての要素も兼ね備えている。『ウィンド』本編では描ききれなかった、主人公とヒロインのラブラブな毎日が描かれた。

※6　どきどきポヤッチオ

1998年9月に発売された、プレイステーション用ゲームソフト。ジャンルを『アクティブコミュニケーション』と表しており、プレイスタイルの自由度が極めて高い、主人公はパンの配達とその材料の調達を手伝ったり、村の住人たちと友好を深めたりしていくなど、『ハーツ』の原型といえる作品。

悩んでしまった時期はありましたね (Tony)

澤田：近藤さんの絵はイメージが伝わりやすいので、社内用資料として随分と使わせてもらいました。

近藤：プロジェクトが動き出したころは、まだゲームのイメージがスタッフに浸透していませんでしたので、澤田さんと話し合ってから自分でコンセプトアートを描きました。実際にゲームで使われているイラストは、うちの社員が描いているものが多いと思います。

――ゲームの画面では伝わりにくいのですが、魚やパンを、とても緻密に描かれているのですよね。私たちも今回の本を作りながらビックリしたんですが

Tony：そのまま図鑑に使えそうなクオリティの絵ですよね(笑)

近藤：このあたりは、うちのminat's(※8)という社員が描いています。「ハーツ」の頃はまだ新人だったのですが……仕事の中で急成長して、今では会社の主力になりつつあります。ゲームの中に出てくるパンの絵も彼女が描きました。

澤田：絵がとにかくうまい方なんですが、それだけでなく、かにパンとかのデザインもカワイイんですよ。

――まさに驚異の新人さんですね！

澤田：魚は、近藤さんにパンを描いた人と同じ人が描いたのだと教えられて驚きました。ただリアル過ぎたので、ゲーム中に出てくる魚の絵は、ちょっと調整しています(笑)

Tony：でも、若いうちから主力として絵を描かせてもらえる環境というのは、すばらしいことですよ。そういった機会に恵まれる人は、なかなか居ません。いい経験をさせてもらっていると思います。

――話は戻りますが、企画時のコンセプトアートには魔法の釜(※9)などもありますね

澤田：それも近藤さんのところでやってもらいましたね。

Tony：懐かしい！　この釜の前に立っているのは、主人公の初期案をチビキャラにしてもらったものですね。

近藤：そうなんです。これは主人公のリックが、まだ初期のデザイン案を引きずっている状態なんです。しばらくは、このキャラクターで構成を考えていました。

澤田：リックは、制作過程で設定の変更が多かったので、デザイン面ではTonyさんを悩ませてしまいました。いちばん時間のかかったキャラクターがリックじゃないかな？

Tony：パンを作る世界の主人公って、どんな格好なんだろう？って悩んでしまった時期がありましたね。あとリックは、あまりパンを配っているという設定に縛られなくても構わないという話でした。黒髪で褐色のキャラクターで、ちょっと陰がある感じ……と。でも、やっぱりパンのことは気になって、「この人、パン配るんですよね！？」と何度も確認した記憶があります。

澤田：こんな帯剣した人が「パン焼けました！」って配達してきても怖いよね。

Tony：最後はもう、「この人は島の人でなくて、流れ着いた人だから大丈夫！」と開き直りました(笑)

澤田：リックについては、今後の展開のこともあらかじめ考えていたので、ファンタジー色の強いキャラクターになっています。従来の「シャイニング」シリーズの世界でなら違和感がないという。

――気になったのですが、リックの服の袖はどこでつながっているのでしょう？

Tony：腋のところですね。「ティアーズ」からの伝統になっちゃっているんですが、どうも肩の防御力が低めの服が多いんです(笑)

近藤：あとゲーム中のチビキャラだと、赤いマフラーで背面がほとんど見えなくなってしまいますよね。

Tony：ちゃんと背中の設定も描いてあります。フィギュア化されることがあれば、そのあたりのデザインがわかるようになるかも……？

――反対にカグヤは初期案から基本的に変わっていないようですね

Tony：変わらないですね。頭身をリックたちに合わせて、靴と色を少し変更したぐらいです。

澤田：イメージとしては巫女さんと伝えました。カグヤという名前も開発初期のころから決まっていて、その正体は月の巫女であると。

Tony：あとは民族衣装っぽくとも言われました。そこで神秘的な女神のようにしようと、いろいろな神話に出てきそうな民族衣装や装飾品を融合しています。ただ、布が多いのに露出度は高めです(笑)

澤田：「ティアーズ」ではリュウナをデザインして

※7 コンセプトアート

近藤氏によるコンセプトアートをこちらで公開。のんびり釣りをしたり、おなかが減ってしまったりといった、最終的な「ハーツ」へとつながる「スローライフ」の世界観が伺える。

すべての基本がアミルでした（澤田）

もらいましたけど、『ウィンド』には黒髪ロングの美少女が居なかったんですよね。なので、いかにもTonyさんの美少女ってキャラクターを出したいと思っていました。そういえば露出度の話ですが、カグヤは病気の少女という設定なのに、こんなに薄着で大丈夫なのかって社内で言われてしまいました。

Tony：おなかが冷えちゃいますね（笑）

――ではネリス、アミル、エアリィの準主人公3人娘なんですが、なんでもアミルが設定の基本とのことですが？

Tony：すべての基本がアミルでしたね。パン屋の看板娘として『ハーツ』の世界観に合うことを念頭に、真っ先にデザインしました。

――もし、女性の準主人公がひとりだとしたら、アミルだけになったのでしょうか？

澤田：いえ、戦闘のクラスによって複数にしようとは思っていましたね。そもそも男性主人公も、最初は3人から選べるようにする予定でしたから。ただ企画を動かすにあたって、女性主人公の基本となるキャラクターを作る必要があって、まずアミルからデザインしてもらいました。

――なるほど。ところで、この初期案のアミル（※10）と今のアミルとでは、色合いが随分と異なりますね

Tony：3人娘の色のバランスで変えました。赤、緑、青と。

澤田：初期案のアミルの絵はお気に入りなんですよ。この絵は、設定集のどこかに大きく載せてあげてくださいね。

――わかりました！　さてネリスは、最初から弓使いという設定があって、そこからデザインを？

澤田：民族衣装っぽくしたかったのが、アミルとネリスです。アミルは露出度が低いので、アミルよりは露出しておきたいなという狙いもありました（笑）

Tony：この服はチロル地方の民族衣装がモチーフです。明るく元気なキャラクターというイメージでミニスカートにしたんですが、牧歌的な世界観とミスマッチにならないように注意しましたね。エプロンをつけてパンを配っても違和感がないように……と。でもネリスは、描くのが大変なんです。服のディテールが細かいので、ほかのキャラクターの2倍近く時間がかかることも――。

――露出面では、なんといってもエアリィの脚線美がすごいですよね

澤田：ミニスカートがいいと言ったのは私です。「ミニスカシスターで！」ってオーダーしました。でも、ここまで短くなるとは思っていませんでしたよ。開発中に『ハーツ』の資料を見せると、誰もがエアリィのスカートの短さを指摘していました。「これじゃ見えちゃうでしょ！？」って（笑）

Tony：「ふとももシスター」って呼ばれていました（笑）　それからエアリィは、3パターンぐらいのデザインがありましたね。ただ、どのタイプもミニスカです。ブロンドに碧眼、シスターと清楚なパーツを入れつつ、元気よく見えるように心がけてデザインしています。

澤田：くり返しになりますが、やはりアミルが『ハーツ』の基本イメージなんですよね。だから、ネリスとエアリィは、そこからヴァリエーションをつけていくことで生まれたキャラクターです。あとネリスは、エルウィンっぽい衣装でというお願いもしています。なので、シルエットで見るとエルウィンに近いんですよ。

Tony：僕はアミルがお気に入りです。やはり思い入れが深いキャラクターですから。それに、僕が普段、なかなかやらないようなデザインを入れているんです。例えばチューリップとか、頭の三角巾とか……こういうデザインは、なかなか手がける機会がないので。

近藤：開発側にとっても、アミルは思い入れがありますよ。初期段階から、ずっとアミルでテストパターンを作っていましたから。

澤田：女性に人気が高いのもアミルのようですね。でもアミルは露出度が低いから、なかなか商品化されにくいんだよなぁ（笑）

Tony：ゲーム画面のチビキャラでも、アミルはかわいいですよね。

近藤：ボリュームのある三つ編みと三角巾が、チビキャラになると映えるんですよ。あとは、ふわっとしたスカートとかだと、チビキャラはかわいさが出しやすいかな。

――ではチビキャラにするときに大変なキャラクターは居ますか？

近藤：いや……Tonyさんのキャラクターは、どれも大変です（笑）

澤田：これまでTonyさんにキャラクターをデザインしてもらうときに、あまり3D化を意識して

※8　minat's（ミナーツ）

近藤氏が率いるスタジオ最前線で活躍中の、新進気鋭のイラストレーター。この日のインタビューでは、近藤氏のみならず澤田氏もTony氏も、ひたすらminat's氏の画力を賞賛していたことが印象に残った。

※9　魔法の釜

制作初期に試作された魔法の釜のイラストがこちら。まだ頼のようなデザインにはなっていないようだ。

※10　初期案のアミル

のちにアミルとなる女性主人公の初期案がこちら。カグヤ同様、頭身以外に大きな変化は見あたらない。

ローナはチビキャラもカワイイ

（近藤）

いませんでした。だから近藤さんたちは大変だったと思います。実際、現在制作中の次回作「シャイニング・ブレイド(※11)」(以下「ブレイド」)のモデリングでは、制作チームも苦労していますね(笑)　3Dのゲームは、最初からポリゴンの数を意識してデザインすることが多いんですが、マキシマとか、立体化をまったく考慮せずにデザインされていますからね。マキシマはフィギュア化も大変でした。

――ではラグナスとルフィーナの兄妹のデザインについてはどうですか？

Tony：このふたりはもう、お城の王子様とお姫様というイメージですね。

――澤田様に伺ったのですが、デザインする時点でルフィーナの正体(※12)などはご存知だったのでしょうか？

Tony：そうですね。天使で……ただの人間ではないということは聞いていました。なので、ふたりには天使をモチーフにしたデザインが入っています。いろいろな場所に羽があしらわれているのも、その影響ですね。

澤田：クララクラン(※13)やクレハ(※14)の先祖にあたることは伝えていました。だから外見がクレハっぽくなっていますし、声も堀江由衣さんにしようと。

Tony：クレハっぽく、ちょっと大人のお姉さんということでデザインしています。ラグナスはナルシストが似合うんだけど、あまりナヨっとして頼りなくならないように注意しました。

――ルフィーナはイベントの条件がちょっと難しい印象があります

Tony：難しいですよね。かなり無茶なパンを要求してきますし。

澤田：でも「あなたならできるわよね」といった、ちょっと腹黒そうなノリが見え隠れするのがポイントです。実は、ルフィーナ役の堀江由衣さんが「ハーツ」のドラマCDを収録しているときに「ルフィーナって、ちょっと腹黒いところありますよね？」って質問してきたんですよ。作り手としてはそんなつもりがなかったんですが、堀江さんはそういう解釈で演じていたそうです。なんでも「こういう美人には、腹黒いところがあるのかも？」と思ったそうで、クレハのときも同じように演じていたと……。

――そういえば、一部のファンのあいだでは「クレハは腹黒い」と言われていましたね

澤田：本当に私は、そんなつもりはまったくなかったんですよ。でも、堀江さんの演技から、そのようにファンに伝わったのかもしれません。まぁ、結果オーライですよね(笑)

――つづいて、ローナについて教えてください

Tony：ローナはストレートですよね。デザインも初期の案から大きくは変更がありません。澤田さんからは「獣人で忍者でメイド！」と言われていたので、そのままですね。

澤田：微妙に頭の飾りをどうするかで迷ったぐらいです。帽子のようなものをかぶらせてもらったこともあるんですが、耳が目立ちにくいので取ってもらいました。

Tony：ヴィクトリアンメイド服のような帽子でしたね。でも変更点は、それぐらいです。

澤田：最初は猫の獣人だったんですよ。でも途中で狼にしちゃいました。メイドさんということもあって、気まぐれな猫よりも、犬っぽいほうがいいかと。

Tony：でも色のせいなのか、キツネだと思われることが多くて……。

澤田：小説だとキツネをネタにしていますしね。でも、ローナは人気があります。

近藤：ローナはチビキャラもカワイイんです。しっぽがフサフサしてボリュームがあるので。とてもデフォルメに向いています。逆にシャオメイのように、タイトなシルエットのキャラクターは、ヘタをすると頭でっかちのモデルになってしまうので注意しました。

――アルヴィンについては、どのような流れでデザインを？

Tony：ラナ(エルウィン)(※15)の兄だという話は聞いていました。それと、典型的なエルフの特徴として、排他的なところがあるキャラクターとしてデザインしています。スカートというのもポイントですね。

澤田：アルヴィンのスカートは、B's-LOG編集部さんにも気に入っていただけたようです。「男子にスカートがいいんです！」と熱く語っていただきました(笑)

――アルヴィンの傍らにいる、どこかで見たような風の妖精については？

澤田：これは「ウィンド」に出てきたラッシィ(※16)とは別の個体で、女の子なんですよ。

※11 「シャイニング・ブレイド」

2012年春に発売予定の「シャイニング」シリーズ最新作。「ティアーズ」「ウィンド」「ハーツ」で張り巡らされた伏線を、かなり回収していく作品になるとのこと。その詳しい内容については、本書発売後の発表を楽しみにしてもらいたい。

※12 ルフィーナの正体

P140以降の澤田氏のインタビューで明らかになっているが、ルフィーナと兄のラグナスは、普通の人間ではないとのこと。そして、後述のクララクランとクレハとも関係が……。

※13 クララクラン

「ウィンド」に登場した聖フィリアス王国の王女。王家に伝わる伝説の武具「聖女ミナス」の盾を持ち、主人公たちとともに戦った。その武具の由来からもわかるように、聖女ミナスは聖フィリアス王国の創設とその王家の血統に深く関わりがある。

ディランのデザインは気合いを入れました

(Tony)

Tony：よく見ると、小さいですがスカートも履いています。

澤田：当初は、この子をマスコットキャラのように扱おうかと思ったのですが、そのあとに出来上がったソルベエのインパクトが強くて、すっかり株を奪われてしまいましたね。もともとソルベエは、Tonyさんが落書きのように描いていたデザインなんですけど、それを私が気に入ってしまったので(笑)

Tony：ソルベエは、どんどん存在感を増していきましたよね。最終的には、キャラクターとしての人気も10位以内に入ってしまうような存在感でした。

――ソルベエは……金田朋子さん(※17)の演技が強烈でしたよね

澤田：金田さんの怪演ですね(笑)　あんなしゃべり方のイメージはしていなかったんですけど、収録したら、あまりに面白いから「これでいいや！」と。初期案では、ただの闇の精霊で、喋らせることも考えていなかったのに。

Tony：気がつけばメルティよりも喋っていますよね。

――さきほどチラリとお話に出ていたシャオメイについては？

Tony：ネコミミでチャイナ服という要素がうまく融合できたので、デザイン面でとても気に入っています。細かいところでは、けっこう変わったところもあるキャラクターですが。

澤田：黒猫でピチピチのチャイナ服で……までは指定をしていたのですが、中華風お団子ヘアが、変わった位置にあるというのが斬新で気に入りました。

――シャオメイのチャイナ服は、どんな生地なんですか？

Tony：そこはシルクのイメージです。色合いもキラキラした感じが出せてよかったと思います。ちなみにシャオメイは、全体的にアシンメトリーのデザインになっているので、描くときに、よく間違えるんですよね。カラダをひねったポーズとかをしていると、どっち側のデザインなのか混乱しちゃいます。

――この服の下着はどうなっているんですか？

Tony：そこは、いちばん変わったところかもしれません。当初は、腰のところにハッキリと下着の結び目をつけていたんですよ。ただ、このままではマズイということで、服のリボン風に変更しています(笑)

――では、これはパ○ツなんですか！？

澤田：どう解釈するかは見る人の自由です(笑)　シャオメイは、やっぱり人気が出ましたね。全キャラクターの中で、もっとも早くフィギュア化の要望が届いたのもシャオメイでした。

――このシッポは、どうやって服から出ているんでしょう？

Tony：シッポ用の穴が開いています。どうやって出すのかは……服を着てから手で引っ張るんじゃないでしょうか(笑)

澤田：シャオメイのシッポはそれでいいとして、ローナのシッポは、どうやって出せばいいのか私もわかりません。獣人キャラクターのシッポ問題は、触れてはいけないんです！

――さて、ディランについては、『ウィンド』のロウエンとの関係(※18)を意識されましたか？

Tony：そうですね。バンダナの模様とか、二刀流であるとか、やはりロウエンの名残を残したキャラクターになっています。こういう、かっこいい大人の男を描くのは珍しいことだったので、気合いを入れてデザインしました。

澤田：ディランは声もロウエンと同じにしようという案もあったのですが、あまりにネタバレ過ぎるのでやめました。獣人が好きだというファンの方もいるので、せっかくの獣人キャラクターが減ってしまうという、そのあたりの心苦しさもありましたしね。

Tony：そういえば、刺青を入れようか迷った時期がありました。でもそれぐらいで、あまりデザインがブレていないキャラクターです。

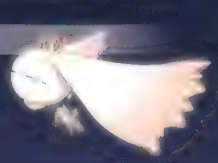
――ではメルティについて教えてください。あまりTonyさんのデザインするキャラクターとしては見かけないタイプですよね？

Tony：年齢設定的に、ローティーンの女の子を描くことが少ないんですよね。もっとも、メルティは310歳ではありますけど(笑)

澤田：メルティは、脚のバランスを調整していましたよね。たしか、もっと脚が長かった。でもそれ以外の部分は変わってないと思います。メルティは、氷の魔女という設定ありきのキャラクターです。そこから発展してアイスクリームの魔女になったのは、Tonyさんのデザインが原因です。

やはり『ウィンド』に登場したキャラクターで、聖ルミナス学園に通っている。フルネームは呉羽冬華(くれはとうか)で、学園では誰もが憧れるマドンナ的存在。母親の呉羽秋子(くれはあきこ)は、[illegible]

『ティアーズ』と『ウィンド』に登場するエルフの国の王女で、フルネームはエルウィン・ラナ・シルフィス。排他的なエルフとしては珍しく、誰が相手でも気さくに付き合うことができる。なお『ラナ＝エルウィン』という事実は、[illegible]



こう見えて、風の精霊を統べる精霊王。エルフの女王の傍にいることが多い。

独特の声質で大いに人気を集める声優。ファンからは親しみを込めて『金朋(かねとも)』と呼称され、演技のみならず、自身の特異な言動でも話題を集めている。

メルティの魔法はおふざけに走っています

（近藤）

Tony：氷の魔女ということでしたから、ワンド（杖）をアイスクリーム型にしてみたんですよね。それを開発の皆さんに気に入ってもらえて、シナリオも魔法もどんどんアイスクリームになっていきました。

澤田：その流れでソルベエにもアイスバーを持たせてもらいました。そして執事なので蝶ネクタイもつけてもらって（笑）　メルティとソルベエは、デザインはほとんど変わっていないのに、ポジショニングだけが大幅に変わったという珍しいタイプのキャラクターです。

近藤：魔法のエフェクトもアイスクリームですからね。おふざけに走ってしまいました（笑）

Tony：ソルベエは、コウモリという設定だったんですよ。メルティが魔女とヴァンパイアのハーフという設定なので。

澤田：でもソルベエの絵を見たら「これ飛べないよね」って（笑）　一応、羽はあるし、ゲームでは飛んでいるんですけどね。とにかくソルベエはデザインを気に入ってしまったので、やたらと活躍させてしまいました。

――ソルベエの……この、おなかのポケットはいったい……？

Tony：きっと、いろんなアイスが出てくるんです（笑）

澤田：とにかくソルベエは、やっぱり金田さんですよ！　ドラマCDの収録で、金田さんの怪演を目の当たりにしたリック役の神谷さんが「おまえフザけんなよ！」って笑いながら言っていましたね。金田さんも「フザけてないですよ～ソルベエはこういうキャラクターなんですよ～！」って返していましたが、そのやりとりがおもしろすぎてスタッフが全員で爆笑していました。メルティ役の釘宮さんも、自分のセリフを喋るまえにソルベエの「おじょうさまぁ～」と声が流れてきたら笑っちゃってNGになって（笑）

――それは裏話ですね（笑）　では気を取り直してハンクなんですが、こちらもまたTonyさんとしては珍しいキャラクターですね

Tony：僕が『シャイニング』シリーズで、仲間になるドワーフをデザインしたのは初めてなんです。これまでにも『ウィンド』にドワーフは出ていましたけど、あくまでサブキャラクターでしたから。基本的に、描く機会のないキャラクターほど新鮮なので、デザインするときに頑張ってしまいます。描いたことのないキャラクターの仕事というのは、ありがたいですし、楽しいですよ。

澤田：「ティアーズ」や「ウィンド」ではドワーフを使うことができなかったので、今回はパーティーのメンバーにドワーフを入れたかったんですよね。それに、生活を楽しむゲームですから、ドワーフが居れば鍛冶ができると思いました。そもそもTonyさんに老人を描いてもらいたかったんです。老人がいると世界観が引き締まりますし、おじいさんと、おばあさんを出すというのは最初から決めていたことなので。

――このハンマーなどは変わったデザインですよね

Tony：ぐるぐる回りそうなハンマーですよね。このハンマーだけは初期案から変化していて、当初は、もっと尖ったハンマーでした。

澤田：ちなみに、ハンクの義手は古代のテクノロジーで動いています。彼はアイザックと因縁があって、そうした過程の中で片腕を失ってしまいました。

――では、ちょっと異色なデザインのミストラルについて教えてください

澤田：そのまえに、「ハーツ」のキャラクターの前提として、世界観に合わせたキャラクターを作っていったという前提があります。逆に『ウィンド』などは、まずキャラクターありきでしたから、アプローチの方法としては逆です。

Tony：「ウィンド」の場合、どのキャラクターも主人公クラスをデザインするつもりで描いていました。でも「ハーツ」ではパンを配達する牧歌的な世界に居ても、おかしくない範囲で……という枠組みの中でデザインしています。ただ、このミストラルは例外で、そういった枠の外でデザインしてもいいというキャラクターでした。キーワードとしては「お嬢様海賊」というのがあって、そこから想像力を膨らませていったキャラクターです。

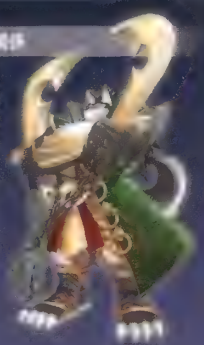
――スカートが特徴的ですね

Tony：スカートそのものはルネサンス調なんですけど、インナーとアウターが逆になっているような服です。このスカートは海賊のバンダナをモチーフにしています。あと、つねに腕とフトモモを見せているのは、マリリン・モンローのような、セクシー系ポーズということで。

澤田：オーダーとしては、金髪でツインテール

ロウエンとの関係

ロウエンとは、『ウィンド』に登場した通商連合国家セイランの元国王のこと。獣人と人間という違いはあるものの、どことなくティランとの共通点が多いのだが……？　その詳細は、P140以降のインタビューを参照のこと。



ホウメイとの関係

ホウメイとは、『ウィンド』で主人公とともに戦った仙女のこと。ホウメイはドラゴネレイドという水棲の竜人族の亜種であり、その推定年齢は3000歳を超えている。ミストラルとホウメイの関係については、やはりP140以降のインタビューを参照してもらいたい。

表紙裏、裏表紙のイラスト

こちらが、そのクイーンのイラスト。P021にも掲載されているので、ぜひご鑑賞いただきたい。

マキシマの登場は感慨深いです
（澤田）

で女海賊！　とにかくインパクト重視でお願いしますと話していました。あとゴスロリっぽくとも言ったかな？　良いキャラなので今後の作品ではヒロイン級の活躍をさせていきたいと考えています。

近藤：乗っている船の装飾もすごいですからね。帆がフリフリになっていて。あとツインテールとボリューミーなスカートのおかげで、チビキャラがよく映えます。

――ホウメイとの関係（※19）については、デザイン時に知っていたのでしょうか？

Tony：それは聞いていませんでした。でも種族がドラゴネレイドだということは聞かされていたので、ホウメイのことを意識はしていました。

――アイザックについては？

Tony：やはりミドルエイジの男性をデザインする機会も少ないので、強さや貫禄を出そうと心がけたキャラクターです。ラフでタフなイメージのディランとは対照的に、紳士然とした海賊というコンセプトですね。服については、フランス貴族や私掠海賊などからヒントをもらいました。

澤田：アイザックは身体が機械化されていることもあって、あまり肌を露出させないで欲しいとお願いしていました。見ただけでラスボスだと思わせるデザインは、さすがTonyさんだと思います。

――さて、クイーンについても伺っておきたいのですが？

澤田：毎回、ロボットの敵が出てきているので、「ハーツ」のロボット枠担当ですね。

Tony：もともと「ハーツ」用というわけではなくて、フィギュアとかの企画でデザインしたキャラクターなんですよ。そんな事情もあって、牧歌的なキャラクターたちの中では異色の近未来デザインです。ギミックの変化がいろいろと設定されているので、たくさんのヴァリエーションを描きました。

――胸とおなかが、むき出しになるイラスト（※20）もありますね

Tony：そこはキャノピーになっているという設定です。放熱をするという（笑）

澤田：そのうち、何かの商品展開で放熱バージョンもお披露目したいですね！

――さて、ついに日の目を見たマキシマについて教えてください。最初にデザインを見せていただいたのは、随分と昔の話でしたね

澤田：そうなんですよね。「ウィンド」を作っているころには存在していたキャラクターで、どこで出そうかなと考えていました。初出は「ウィンド」のビジュアル設定資料集（※21）でしたが、そのまえにもデザイン案がいくつかありましたよ。

Tony：短髪のバージョン（※22）とかもあったような……。そもそも教師という設定でしたっけ？

澤田：昔はそうでしたね。それで「FANフェスタ」にマキシマを登場させるかどうかで迷いました。結局は見送りましたが、その後、どこで使うのかについては二転三転ありましたね。とにかくデザインがすばらしかったので、満を持しての登場をさせる機会をうかがっていました。

――マキシマは、私たちも最初に見たときから圧倒的な存在感だと思っていました

Tony：自分自身でも驚くほどに完成度の高いキャラクターになったんですよね。かわいくて、格好よくて、美しいという……。

澤田：ちなみに、カグヤと同一人物であるということは、頭の中で考えてはいたんですが、「ハーツ」でそこまでハッキリと言ってしまうかどうかは、最後まで迷っていました。

――「ブレイド」ではついにプレイアブルキャラクターになりますね

澤田：マキシマを「ハーツ」で使えるようにするか否かも、悩んだんですよ。まずそのまえにカグヤを仲間にできるようにするかで迷いましたけど……。「ブレイド」では、いろいろなコスチュームで戦いますから、楽しみにしてもらいたいですね。なにせ、こうして皆さんに遊んでいただくまでに紆余曲折がありすぎるキャラクターなので、我々にとっても感慨深いです。

――どう見てもブランネージュ（※23）にしか見えないハヤネこと裏雪姫については……？

Tony：ぶっちゃけ、ブランネージュだと思って描きました（笑）　元々はフィギュア用の企画で澤田さんから依頼があったのですけど、そのときの依頼内容が和風のブランネージュとのことでしたから。

澤田：ブランネージュをクレハっぽい和風衣装でお願いしますと伝えましたよ。

Tony：もともと「ティアーズ」の後日談として、ブランネージュを和服で登場させるという案が

※21　「ウィンド」のビジュアル設定資料集

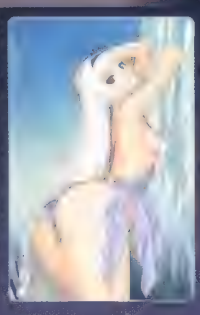
2007年8月に発売された画集兼設定集。当時、編集部が今回のように澤田氏へとインタビューを行っていたところ、唐突にクリンナップ前のマキシマのイラストを差し出された。その卓越したビジュアルには本書スタッフも大いに感銘を受けた。

※22　短髪バージョン

のちのマキシマへと繋がる短髪バージョンのデザイン案がこちら。教師という設定も考えられていたとのことだが、現在のマキシマと比較すると、女王様然とした印象が強い。

※23　ブランネージュ

ラナ同様に「ティアーズ」と「ウィンド」に登場した氷刃の魔女。フルネームはアイラ・ブランネージュ・ガルディニアス。聖王国ルーンベールの王女で、伝説の魔女ベルクレールの血を引いている。自他共に認めるTony氏の「お気に入り」キャラクターであり、ファン人気も高いことから、媒体を問わず活躍中。



裏雪姫(ハヤネ)は和服ブランネージュ

(Tony)

あったんです。そういった経緯もありましたから、ブランネージュそのものを意識して描きました。そういえばハヤネは、「ハーツ」の時間の設定から生まれた名前でしたよね？

澤田：そうそう。早寝、早起きのキャラクターだからハヤネって名前……そんなキャラクターを考えていたんですよ。その頃のハヤネは、この外見ではありませんでした。つまり「ハーツ」は、リアルタイムに連動するゲームを考えていたんです。でも、近藤さんとかには反対されていました(笑)

近藤：リアルタイム進行となると、シナリオやそれに絡むイベントというものが、どうしても相性が悪いんですよ……。なので、ちょっと難しいな～と。もし実装するとしたら、ゲームの設計の段階から、シナリオをシステムに合わせていかなければ厳しいと思います。

澤田：それでも実現したくてこだわっていたんですけど、最終的には諦めました。それで、「ブレイド」のヒロインとして考えてあった雪姫(※24)を先行で登場させるという仕掛けに変更しました。設定も調整して。

Tony：とにかく、裏雪姫(ハヤネ)は和服ブランネージュです。和服なのに、ちょっと露出度は高めですけど、きっとこの世界のオリエンタルなデザインというのは、こういうものなんです！

澤田：ミストラル同様に、裏雪姫も従来の「シャイニング」世界からのゲスト登場に近いので、今回は仲間にならないことになっています。でもこれは、ローナのイベントを見ていくとわかりますが、そもそも設定的に仲間にできないんです。ただ、Tonyさんお得意のツリ目のクールビューティー系キャラがメンバーに入らなかったのは、ちょっとバランスが悪かったかなと反省しています。

――ではクオンについては？

Tony：いろいろと小ネタを仕込んでいたキャラクターだったんですよ。例えば、首からコーラの瓶をブラ下げているのは「コイサンマン」(※25)のオマージュで、「このキレイなものは宝物に違いない。がうがう♪」とか、大事にしちゃっているって設定なんです。

澤田：そういえばクオンは仲間になったあとも犬小屋に居るので、ゲームを遊んだ人から「犬小屋に住んでるのは可哀そう」と言われたこともありますね。

――クオンはパンをあげると仲間になりますが、その際に必要なパンの数が開発段階で変わったそうですね

澤田：最初は、けっこうな数のパンを食べさせることが条件でした。100個だったかな？　でも、その数はスタッフ間で非現実的だと言われたので、だいぶ緩和しています。そもそもクオンは、戦闘が苦手な人のための救済キャラクターとして、わざと強めのバランスにしているんですよ。なので、あまり序盤で仲間になってしまうのは、どうかな？と思っていました。あとクオンは髪の毛のボリュームがモサモサしていますから、チビキャラでも目立ちましたね。ソニック(※26)みたいで(笑)

――マデラについては？

Tony：デザインする段階で、パン屋で魔女でといった設定がありました。なので、同じように誕生したアミルと雰囲気が似ていますよね。

澤田：とにかく今回はTonyさんにパン屋のおばあさんを描いてほしいというのが、私の強い要望でしたね。言ってしまえば、マデラは「ハーツ」の世界観の中心となるキャラクターですから、やはり他の人に描いてもらうということは避けたかったんです。

――話が逸れますが、パンづくりのシステムはかなり複雑なので、開発は大変だったのでは？

近藤：そうですね……。あれだけ要素が多いと、組み合わせの怪しい部分とかが残っているかもしれません。とにかくパラメータの設定が豊富すぎました。

澤田：パンは「欲張りすぎたかな？」と思ったときには、もう引き返せないところまで到達していて、冷や冷やしながらバグを取っていましたよ。

近藤：完全攻略本の発売前に、送られてきた本のデータのチェックをしましたけど、まず紙の束を見てスタッフが深いため息をついていました。開発段階では、素材の数値を少し調整すると、それまで焼けていたパンが焼けなくなってしまうんですよね。安全のため、データを調整するたびにセーブデータの互換性も無くしているので、またセーブデータを作っていくのかと思うと気が遠くなりました(笑)

澤田：私なんかは「じゃあ今度はネリスでやろうっと」ぐらいの感覚でしたが、ゲームをただ進め

※24 雪姫
次回作「ブレイド」にも登場する伝説の霊刀。澤田氏の「ヒロインとして～」との発言が気になるところだが……？

※25 「コイサンマン」
南アフリカの砂漠に居住する現地民の珍道中を描いた映画で、公開当時は「ブッシュマン」と題されていた。物語序盤に、文明人が飛行機の窓からコーラの空き瓶を投げ捨てるのだが、それを拾った現地民たちが大いに動揺するというくだりがある。

※26 ソニック
セガを代表するキャラクターとして、あまりにも有名な青いハリネズミ。その名の通り、音速よりも速く走ることができる。

『ハーツ』の流れを汲む新作も構想中です（澤田）

るのではなく検証をするとなると、大変なんですよね。

――さて、印象的な敵役だったガデムについても伺っておきたいのですが？

Tony：これは、うちの会社の山田まさあき（※27）という者が描いています。これまでの『ウィンド』とかでも獣人関係を手伝ってもらっていました。でも、一からデザインを担当してもらったのは初めてですね。

澤田：獣人や敵ボス級キャラクターとかは、今後も山田さんにお願いしていこうと思っています。実は精霊とかは、私がデザインしたものもありますよ（笑）　あと精霊の声は、メインキャラクターの声優さんが声をあてています。水の精霊は、水だけに水樹奈々さん（※28）にお願いしました。

――モンスターのデザインは近藤さんの会社の皆さんで？

近藤：そうですね。まず澤田さんと私とで内容を決めたら、あとは担当者にお願いしていました。デザインは、けっこう好きにやらせてもらっていますよ。世界観に合わせて、基本的にかわいいモンスターが多め（※29）です。ただ、倒したらかわいそうなモンスターは出さないようにとお願いはされました。

澤田：パンの配達の道中で虐殺していく主人公は、ちょっとどうかと思いましたからね（笑）　あと、ネズミのモンスターもラインナップされていましたが、ちょっと不潔な感じだったので没にした……ということもありました。

――そもそも、この世界にはなぜモンスターが居るのでしょうね？

澤田：えっと……パンの材料になるためかな（一同爆笑）

――最後に、これからの『シャイニング』シリーズについてコメントをお願いします

澤田：色々とプロジェクトは進んでいます。最近は私がその全体のとりまとめを担当している感じです。とりあえずは次回作の『シャイニング・ブレイド』を楽しみにして欲しいですね！　『ブレイド』は、言ってしまえばTonyさんがキャラクターデザインをしている『シャイニング』シリーズの集大成ソフトになっています。仲間になる魅力的なキャラクターが二十数人もいるので、きっと誰をパーティーに加えるか迷いますよ。私も悩むほどなので（笑）　それに『ブレイド』とは別に『ハーツ』の流れを汲む新作も構想中です。こちらも、なんとかカタチにしたいなあと思っています。戦記モノもいいのですが、ほのぼの系路線のRPGもつづけていきたいですから。

――ありがとうございました

2011年 秋
池袋にて

（※27）山田まさあき

大阪府出身のイラストレーター。1998年にグラフィックスタジオを立ち上げ、さまざまなタイトルに携わる。Tony氏と出会って以降は氏のスタジオにも席を置き、グラフィック関係を中心に活動。自身でライフワークと公言して憚らない、戦国武将のイラストを描きつづける毎日を過ごしている。『シャイニング』シリーズでは獣人や敵キャラの担当として、重厚なデザインが評価され活躍中。

（※28）水樹奈々さん

ご存知、声優界を代表する歌姫。『ウィンド』主題歌の作詞と歌唱を担当しているほか、『ハーツ』ではマキシマ役としても活躍。

（※29）かわいいモンスターが多め

『ハーツ』に登場するモンスターは、牧歌的な世界観にマッチした、かわいいモンスターが多い。こうしてデザイン案を見てしまうと、ゲーム中で倒しにくくなってしまうかも？

リック・エルウッド

Rick Elwood

リック・エルウッド
Rick Elwood

名前以外の記憶を失った状態でウィンワリア島に流れ着いて3年。自分を救ってくれたセアとともに難破船で暮らし、島にあるいろいろなものを集めている。しかし、謎の少女・ワスキを助けたことから、彼女を狙う連中などとの戦いに巻き込まれていく。体術に優れ、剣術も不得手ながら、重要な局面で魔法を使いこなす。なお、何回か設定画を見たが、いまだに髪の毛が「髪型」なのか身体の一部なのか、表情はこわい事を覚えている。

♥バストアップ

♥全身

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・線画

♥全身ラフ

♥少年案1

♥少年案2

♥少年案3

♥少年案・線画

ネリス・フィリアム

Neris Filiam

ネリス・フィリアム

Neris Filiam

弓の扱いに長けたパートナー。3人のパートナーの中ではもっとも背が高く、明るくて活発な印象を受ける。過去シリーズで人気が高かったエルウィンやクレハと同じく、弓を武器にしているのも大きな特徴だ。

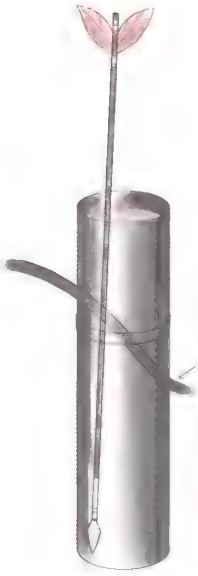
♥バストアップ

♥全身ラフ

♥全身ノノ・線画

♥カットイン

♥矢筒・ラフ



♥全身(弓)

♥カットイン・線画

♥全身(後ろ)・ラフ

♥全身(バスケット)・ラフ

♥後ろ・ラフ

ソデはゴスロリ風で
かなり広がってます。

アミル・マナフレア

Amil Manaflare

アミル・マナフレア
Amil Manaflare

絶大な魔力を有するパートナー。「少女案」は企画当初のもので、その頃はアミルが唯一のパートナーだった。最終的に服の色が緑になり、背もやや高くなったが、全体的な印象はあまり変化していない。

♥バストアップ

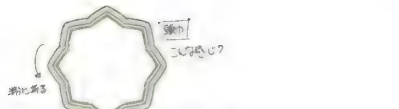
♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・下塗り

♥全身(杖)



♥全身(後ろ)・ラフ

♥全身・ラフ

♥少女案1

♥少女案1・ラフ

♥少女案2

♥少女案3

エアリィ・アーデット

Airy Ardet

エアリィ・アーデット
Airy Ardet

修道女というクラスからも分かるように、回復を得意とするパートナー。後姿は清楚なシスターそのものだが、前を向くと健康的な太ももがあらわになる。「ミニスカ」というコンセプトは、当初から決まっていたようだ。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・ラフ

♥全身(パン)

♥全身(後ろ)・ラフ

♥袖ラフ

♥ラフ(僧侶)3

♥ラフ(僧侶)1

♥ラフ(僧侶)2

♥ラフ(僧侶)4

カグヤ

カグヤ

Kaguya

ウィンダリア島に流れ着いた少女。記憶だけでなく感情もなくしていたが、リックや島の人々に助けられ、少しずつ感情を取り戻していく。そして彼女が感情を取り戻す

♥バストアップ

♥全身ラフ

♥全身ラフ・線画

♥カグヤ設定

♥病気の少女ラフ1

♥全身・下塗り

♥病気の少女ラフ1・線画

♥病気の少女ラフ2

ラグナス・ウィンダリア

Ragnus Windaria

ラグナス・ウィンダリア
Ragnus Windaria

ウィンダリア城の城主でルフィーナの兄。地位は王子だが、王や女王は不在らしく、実質的なウィンダリア国の領主といえる。外見は西洋中世の王子そのもの。しかし、レイピアと呼ばれる細見の剣のほかに、竪琴を小脇に抱えており、吟遊詩人としての側面も持つ。また、ルフィーナと同じく、不死族を昇天させる力も持っている。ウィンダリア島の周囲を彷徨っていた幽霊船に乗り込み、ゲルド船長の魂を救うシーンは見ものだ。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・ラフ線画

♥カットイン・下塗り

♥王子ラフ

♥王子ラフ・線画

♥王子ラフ2

ルフィーナ・ウィンダリア

ルフィーナ・ウィンダリア
Rufina Windaria

ラグナスの妹。すべての人々を包み込む優しさと気品を持ち、島の住人から「ウィンダリアの聖女」と慕われている。紅茶とハーブが大好きで、いつも城の中庭で紅茶を飲みながら、ハーブティーに合うパンのレシピを考えている。デザイン的には西洋中世のお姫様を基調としているが、ナースの看護帽のような髪飾りも特徴的。澤田氏とTony氏によれば、この髪飾りには、ルフィーナの由来に関わる秘密が込められているという。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・下塗り

♥カットイン・ラフ線画

♥姫案ラフ1

♥姫案ラフ1・線画

♥姫案ラフ2

ローナ・ムラサメ

ローナ・ムラサメ

栗色の体毛を持つ狼獣人。ルフィーナ付きの侍女兼料理人として仕えているが、ちょっとドジで、いつも失敗ばかりしている。しかし、ひとたび戦闘になると、メイド服に隠した刀やナイフを自在に操り、敵を確実に仕留めていく。じつは、彼女も記憶をなくしたまま島に流れ着いた漂流人（さすらいびと）で、もとは忍びの里の住人。ゲンロウサイという人物のもとで剣術や忍術の修行に励み、ハヤネという名のライバルがいたようだ。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

■カットイン

■カットイン(覚醒)

♥カットイン・線画

■ローナラノ1

■ローナラノ2

■ローナラノ3

♥ローナラフ3線画

♥バストアップ(悲しい)

アルヴィン

Alvin

アルヴィン
Alvin

精霊と意志を交わせる精霊使いで、エルフの森を守る護り人の長。実の妹であるラナは、過去シリーズに登場したエルウィンその人。本来の居住地であった夢幻大陸エンディアスから、この幻想世界ユーフォリアを守るためにやってきた。そして、世界に異変が起こっていることを知り、風の精霊ケフィアとともに調査に乗り出す。なお、ケフィアの性別は女性。『シャイニング・ウィンド』に登場したラッシィとは違い、スカートをはいている。

♥バストアップ

♥全身ラフ

♥全身ラフ・線画

♥カットイン

♥カットイン・下塗り

♥カットイン・ラフ線画

♥ケフィアッフ・線画

♥服の模様

♥エルフ・ラフ

♥エルフ・ラフ線画

リン・シャオメイ

Ling Xiaomei

リン・シャオメイ

Ling Xiaomei

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・線画

♥ラフ5

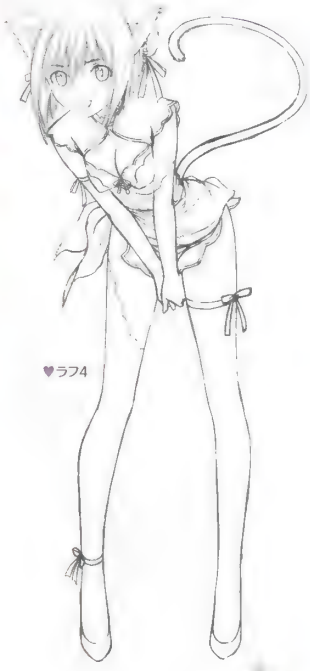
♥下着設定

♥ラフ1

♥ラフ2

♥ラフ3

♥ラフ4



ディラン・ローエン

Dylan Rouen

ディラン・ローエン
Dylan Rouen

次元を越えて活躍する海賊「アークバッカニア」の団長。双剣を自在に操り、「双剣のディラン」の異名で恐れられている。本作で明かされることはないが、じつはエンディアスの出身で、『シャイニング・ウィンド』に登場したロウエンと関係の深い人物だという。また、カグヤの秘密を知っているだけでなく、ミストラルやアイザックとも顔見知りのようだ。ただし、リックには敵対することなく、仲間として手助けしてくれる。

♥バストアップ

♥バストアップ・線画

♥バストアップ・ラフ

♥カットイン

♥カットイン・線画

♥カットイン・下塗り

♥カットイン・ラフ

♥全身ラフ1

♥全身ラフ2

♥全身・線画

メルティ・ド・グラニテ

Melty de granite

メルティ・ド・グラニテ

Melty de Granite

[illegible]氷の魔法使い。村外れの洋館で妹のルーシーと暮らし、他人との接触を避けている。ひょんなことから洋館に忍び込んだことが縁になり、少しずつ心を開いていく。彼女は甘いものが好きで、究極のアイスクリームを作るのが夢。そんなところをアイスクリームにしたのはTonyだが、それが嬉しいようで…究極のアイスクリームがどんなものか興味津々。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥カットイン

♥カットイン・ラフ線画

♥カットイン・下塗り

♥下着設定

♥ソルベエ

♥ソルベエ線画

♥ラフ1

♥ラフ2

♥バストアップ・ラフ線画

ハンク・ディムロック

Hank Dimrock

ハンク・ディムロック
Hank Dimrock

鍛冶屋を営むドワーフ族の老人。かつては歴戦の戦士として、数々の戦場を渡り歩いて来た。マデラとは古くからの顔見知りらしく、彼女の紹介でリックたちに手を貸すことになる。戦闘では巨大なハンマーを振り回すほか、左手の義手をロケットのように飛ばして攻撃する。また、ハンクはアークバッカニアの一員で、古代機械への造詣が深い。パン焼き窯や船のエンジンを修理できるのも、こうしたスキルがあるからだ。

♥バストアップ

♥全身・ラフ2

♥全身・ラフ線画

♥カットイン

♥全身・ラフ1

♥カットイン・線画

♥設定画

ミストラル・ネレイス

Mistral Nereis

ミストラル・ネレイス

Mistral Nereis

サクナが持つ精霊石のペンダントを狙い、リックたちの前に立ちはだかる魔導兵器「セイレーン」の首狼。しかし、のちにアイザックに利用されていたことを知り、リックたちに手を貸すようになる。彼女もディランと同じくエッディアから次元を越えてユーフォリアへとやってきた。また、ドラゴレネイドという水棲の竜人族亜種で、年齢はかなり離れているが、「シャイニング・ウィンド」に登場したラウメイと関係のある人物だ。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

♥女海賊ラフ2

♥女海賊ラフ2・線画

♥女海賊ラフ1

♥下着設定

マキシマ・エンフィールド

Maxima Enfield

マキシマ・エンフィールド
Maxima Enfield

カグヤが感情を取り戻すたびに登場し、リックに謎めいた忠告を与える女性。じつはカグヤと同一人物で、カグヤは覚醒前の人格、マキシマは覚醒後の人格にあたる。その本来の名前はサクヤといい、次回作にあたる『シャイニング・ブレイド』では、主人公クラスのひとりとして大いに活躍するとのこと。また彼女は、古代人の血を色濃く受け継いでいる貴重な存在であり、ユーフォリアの成り立ちにも深く関わっているようなのだが……？

♥バストアップ

♥プロトタイプデザイン（赤）

♥全身・線画

♥全身ラフ(後方)・線画

♥全身(インナー)・ラフ線画

♥全身(インナー)

♥ラフ案1

♥ラフ案2

♥ラフ案3

♥ラフ案4

裏雪姫(ハヤネ)

Urayukihime(Hayane)

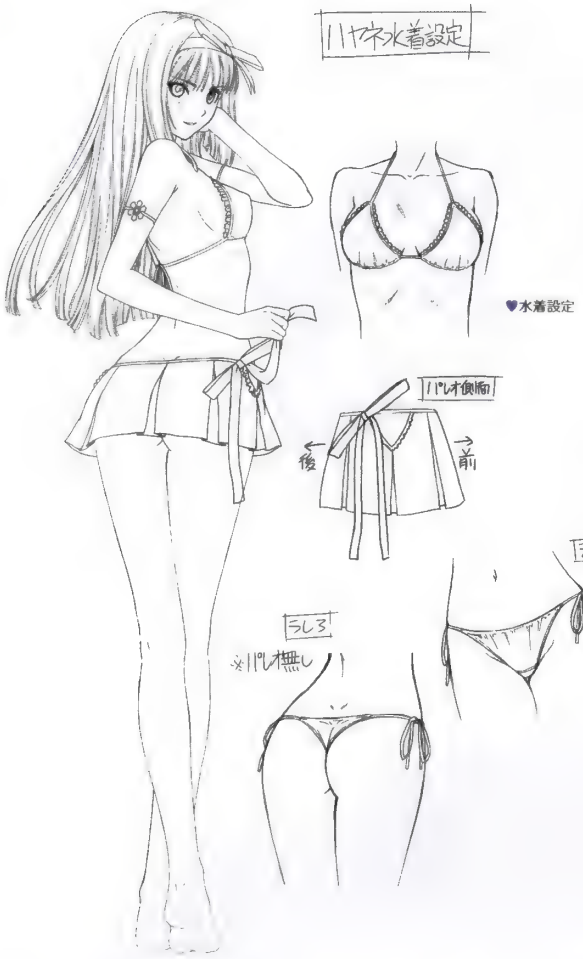
裏雪姫(ハヤネ)
Urayukihime(Hayane)

ローナのライバル「ハヤネ」として登場するが、ローナのシナリオを見ていくうちに、その正体や意志を持つ剣「裏雪姫」であると判明。つまり、真のハヤネはローナと同じ妖人であり、ゲーム本人は『シャイニング・ハーツ』には登場していないのである。そしてローナは裏雪姫を倒すことによって、「奥義・水牙白銀斬」を習得できる。P093にも掲載されているが、この奥義を発動するローナの髪の色は、裏雪姫同様に銀色だ。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身原画・線画



♥水着設定

♥フィギュア用・パレオ有り

♥フィギュア用・ラフ

♥フィギュア用線画

ファントム・クイーン EX-X

Phantom Queen EX-X

ファントム・クイーン EX-X

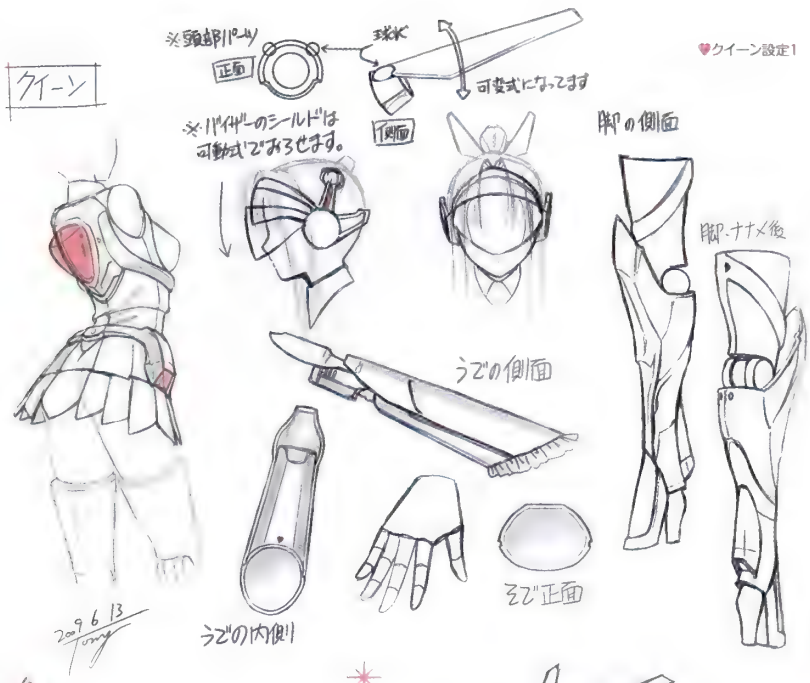
Phantom Queen EX-Xecty

アイザックが率いる機甲海賊「ガイルバンカー」のコマンダー。古代人が生み出した戦闘用オルガロイドで、古代人の命令のみを忠実にこなす。当初はアイザックの命令に従っていたが、のちに投降してきたカグヤを守ろうとするようになる。これはアイザックとカグヤの両方に、古代人の血が流れているからだ。なお、クイーンには自分以外のチェックメイトフォースの能力を取り込む能力があり、本作ではナイトの能力を取り込んでいる。

♥バストアップ

♥全身ラフ

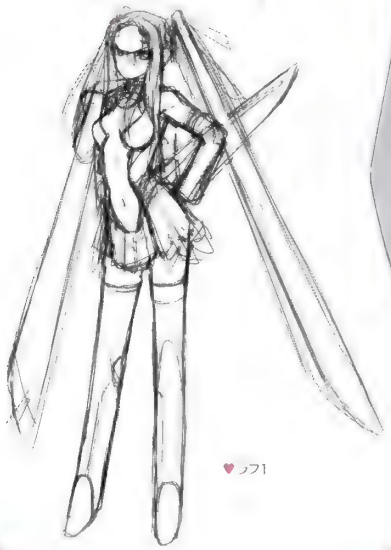
♥全身ラフ・線画



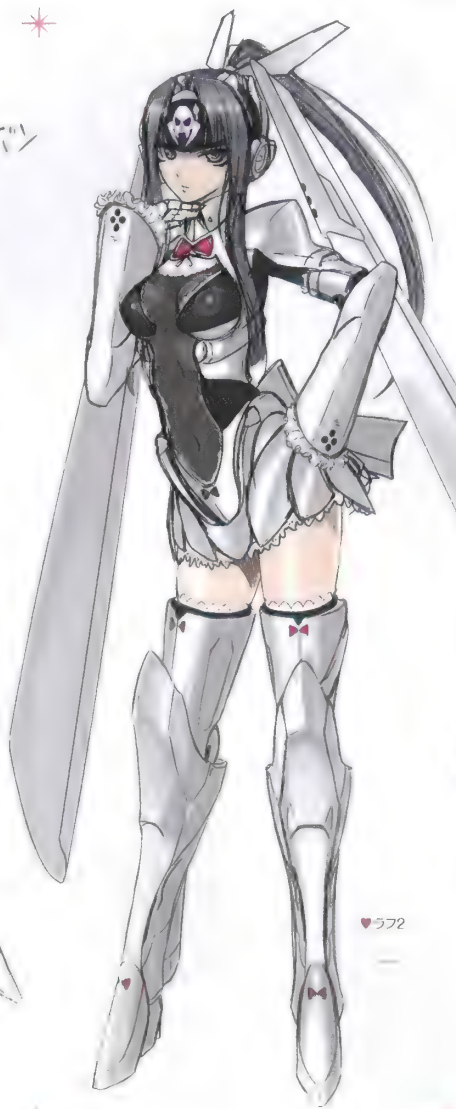
♥クイーン設定1

♥クイーン下着設定

♥クイーン設定2



♥ラフ1



♥ラフ2

♥ラフ3

アイザック・サン・ジェルマン

Isaac Saint-Germain

機甲海賊「ガイルバンカー」の首領。本作の黒幕であり、カグヤと精霊のペンダントの力を手に入れようと暗躍していた人物だ。本来はエルデの住人だが、マキシマ（サクヤ）の封印を解くために、彼女の心象世界であるユーフォリアへと乗り込んできた。アイザックの最終目的は、古代人が遺した技術を手に入れること。ローナの故郷である忍びの里を滅ぼしたのも彼だが、そこでは裏雪姫を手に入れようとしたのではないかと思われる。

♥バストアップ

♥全身・下塗り

♥全身・線画

クオン・ガオロード

Kuon Garoad

獣人族の少年。エルフの森近くでお腹をすかせ、行き倒れになっているところをリタに助けられる。以来リタと行動を共にするようになり、様々な経験をしていくうちに仲間となる。同じ獣人族でも、ローナやシャオメイと異なり、人間の言葉はほとんど話さない。犬小屋が大のお気に入りで、作中ではいつまで経ってもふっくらしていた。

♥カットイン

♥狼少年ラフ

マデラ・メイガス
Madera Magus

リックやパートナーが働くパン屋の女主人。「魂のランタン」で集めたココロを使ってパンを焼いており、その評判のよさはウィンダリア島の内外に轟いている。リックたちが困ったときにアドバイスをくれる優しいおばあさんだが、かつては悪行の限りを尽くした魔女であり、その罪滅ぼしのためにパンを焼いているという。

♥バストアップ

♥全身線画

ガデム Gadem

ミストラルに仕える三獣士のひとり。古風な考えを持つ武人で、卑怯な戦いは好まない。背中に袈裟懸けにした一本の長刀と、腰に帯びた二本の短刀とを自在に操って戦う。作中で詳しく語られることはないが、おそらくエンディアスにあるベスティアかセイランの出身で、名の知れた人物だと思われる。

♥全身

♥全身

バルダー Balder

三獣士の筆頭で、ミストラルから作戦を一任されている鳥人族。カグヤが持つ精霊石のペンダントを入手すべく、さまざまな罠を仕掛けてくる。しかし、実際はアイザックによって殺害されており、その体を操られていた。

レイドン Radon

三獣士のひとりで、「鋼鉄の猛牛」の異名を持つ獣人族。バルダーの作戦に従い、カグヤを診療所から誘拐しようとした。リックたちとも何度か戦うが、のちに誤解が解け、アイザック戦ではガデムとともに協力を申し出る。

ゲルド・ドラクレア
Geldof Draculea

亡霊海賊ヘルガイストの船長。配下がすべて不死族であり、自身も水晶の髑髏を顔に持つ不死の騎士だ。あるものを求めて幽霊船で彷徨っていたが、ラグナスによってそれを見つけ出され、満足して昇天した。

ゲンロウサイ Genrousai

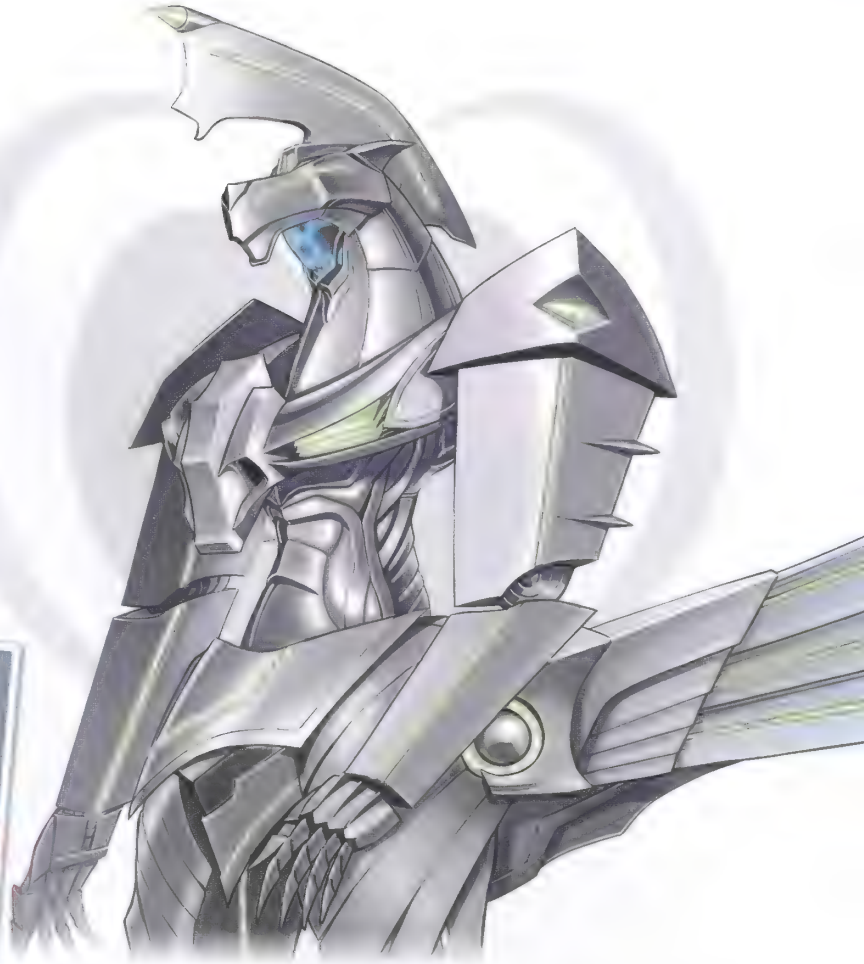
忍びの里の長にして、ローナの師匠。忍びの里はアイザックによってすでに滅ぼされており、ゲンロウサイもそのときに命を落としている。しかし、ローナに裏雪姫のことを伝えるべく、オータムリーフ島に姿を現わす。

ルーク Rook

ビショップ Bishop

ナイト Knight

チェックメイトフォースの一員で、チェスでは騎兵という意味を持つ。本作におけるナイトは、ケンタウロスやペ[illegible]



ポーン兵 Pawn

[illegible]

Shining Hearts
Chapter 3
World
[ワールド]

クリエイターズインタビュー・世界観 編

『シャイニング・ハーツ』ワールドの謎に迫る

本作を含む『シャイニング』シリーズの疑問点について、その生みの親である澤田氏にロングインタビューを敢行。本書スタッフも驚愕した幻想世界ユーフォリアが秘める真実の数々を、ここにお届けしよう。

※1 心象世界のシナリオ

「ウィンド」において、主人公が任意のパートナーとの絆を深めるために訪れる世界。パートナーごとに個別のシナリオが用意されていた。

※2 「海腹川背」

1994年12月にスーパーファミコン専用ゲームソフトとして発売されたアクションゲーム。海腹川背(うみはらかわせ)とは主人公の女の子の名前であり、プレイヤーは彼女と彼女が持つルアーのついたゴムロープを操り、各ステージの出口までたどり着くことが目的となる。現在でも根強い人気を誇る作品で、ニンテンドーDSなどにも移植されている。

※3 「ヘラクレスの栄光 魂の証明」

ギリシアを舞台とした神々の闘いを描くRPGで、ファミリーコンピュータからスーパーファミコンの時代にかけてシリーズ作品が発売されてきた。ここで名前の挙がった「ヘラクレスの栄光 魂の証明」は、ニンテンドーDSを舞台に発売された同シリーズの最新作。過去に訪れた町に戻ることができないなど、シリーズ独特のシステムが多い。

作品誕生の経緯

――そもそも『ハーツ』は、当初『シャイニング』シリーズではない完全新作だったとお聞きしましたが？

澤田：前作『ウィンド』の制作中には、すでにいくつかのプロジェクトが進んでいましたが、そのうちのひとつでしたね。そのころは次回作『ブレイド』の原型にあたる『ウィンド』の流れを汲んだ『シャイニング』シリーズ作品のプロジェクトも動いていましたが、『ハーツ』の原型にあたるプロジェクトは、シリーズからは離れた完全新作の予定で動き始めた企画です。詳しくは言えませんが、タイトルにも『シャイニング』は入っていませんでした。

――そうした新作をスタジオ最前線の近藤さんと進めていたと？

澤田：スタジオ最前線さんには、『ウィンド』の時にシナリオや美術設定を手伝ってもらっていました。そもそも、『ウィンド』の背景とか移動要塞などもデザインしてもらっていましたね。それと心象世界のシナリオ(※1)もすべて。『ティアーズ』本編には関わってもらっていませんが、『シャイニング・ティアーズ　マテリアル コレクション』の開発に協力していただいたのが最初のご縁でした。実はそのときに試行錯誤して作ったチビキャラの経験が、『ハーツ』で活かされています。近藤さんデザインの、かわいらしいキャラクターたちです。

――『ハーツ』はスタジオ最前線さんあっての作品ということですね

澤田：近藤さんは『海腹川背』(※2)のキャラクターデザインだけでなく、『どきどきポヤッチオ』や、最近では『ヘラクレスの栄光 魂の証明』(※3)のディレクションもされているなど、ゲーム開発全般を手掛けておられるので。今回は全面的に協力していただこうと。

――やはり『どきどきポヤッチオ』がキーワードですよね？

澤田：そうですね。『どきどきポヤッチオ』っぽいものを作りたい、とよく話をしていました。最近は生活系コミュニケーションゲーム的なゲームジャンルが、世間的にずいぶん受け入れられてきましたが、『どきどきポヤッチオ』は、まさにそのハシリです。発売されたのが時代的に早すぎたくらいだったので、「ぜひ新しい形で復活させましょう」と。

――リアルタイム制のコミュニケーションゲームを作ろうと？

澤田：リアルタイムなだけでなく、最初はリアルシーズン制、つまりゲーム内の四季も現実とリンクしたものにしようと思っていました。最終的には取りやめましたが……。春まで待たないとイチゴのパンが焼けないとか、面白い

と思うんですけどね(笑)

――では『シャイニング』シリーズになった時点で、大きく変わったのはどの辺でしょうか？

澤田：リアルタイム制も当初の企画段階とは大きく変わりましたが、やはりキャラクターが変わったのが大きいですね。企画当初の主人公は男の子と女の子がいて、女の子は製品版のアミルに近いですね。僕らはプロトタイプ・アミル(※4)と呼んでいます。男の子はだいぶ変わっていますが、ふたりとも11～12歳くらいという設定です。それが最終的にはターゲット層に合わせて15～16歳くらいという設定にすることになりました。合わせて、もう一方で進めていたプロジェクトのキャラクターや設定をクロスさせたりして、ちょっとシリアスさを加えるなど、『シャイニング』感をアップすることにしました。

――『ハーツ』の3人娘は、元をたどれば原型がアミルということでしたね

澤田：そうです。ですから、台本もアミルで全部書いていましたね。そもそも、男女ともに3人の主人公を用意しようと考えていて……、実は主人公を完全にアバター(※5)にするという案もあったんですよ。剣士、魔法使い、シスターとかのジョブごとにアバターがあって、プレイヤーが好きなキャラクターを選べて、名前も自由に変えられるという……。3人娘の声やシナリオが共通であるとか、リックや彼女たちのバックグラウンドをあまり作品内で深く堀下げていないのは、その名残です。

――今後の作品でそのあたりが明かされるということでしょうか？

澤田：そうかもしれませんね(笑)　今作の主人公たちがどんな存在なのか、しっかりと描いてみたい気持ちはあります。

――彼らはどこから来たのでしょうか？

澤田：3人娘とのエンディングのセリフで、そのことに多少触れていますけどね。あとは、少しだけ小説版にも……まあ、この話はこれくらいで(笑)　あと、TVアニメ版(※6)では3人娘の声が3人とも違いますよ。ゲームでは見られなかった3人同時に登場する仕掛けになっています。ちなみに、3人娘をメインヒロインと勘違いされることがあるんですが、今作に限って言えばそうではありません。あくまでも男性主人公のリックとペアで、どちらも主人公という扱いです。

――さきほど男性主人公も3人いたとお聞きしましたが？

澤田：初期段階でなくなりましたが、最初は女性主人公と同じように3つのジョブがありました。剣士、魔法使い、そしてエクソシストです。

――カグヤはいつごろから企画に加えられたのですか？

澤田：最初からいましたよ。島の診療所にいる病気の少女という設定で。デザインの方向性はほとんど変わっていませんが、等身が伸びています。カグヤも主人公の年齢設定に合わせて変えましたので。

――パンをテーマにした理由は何でしょうか？

澤田：もともと『どきどきポヤッチオ』がパンの配達をテーマにした作品でしたから。それをより強化したと。それからパンは、持ち運びが便利な食べ物であるとか、世界中どの国でも普

※4　プロトタイプ・アミル

まだ本作が「シャイニング・ハーツ」というタイトルではなかった時点で、関係各所に世界観を伝えるための1イメージ画像として用意されたもの。現在のアミルの原型となった女性主人公とパンとか見事に調和しており、未使用とするにはあまりに惜しい一枚。

※5　アバター

ゲーム中やインターネット上の仮想スペースにおける、自分自身の分身となるキャラクターのこと。つまり、もしアバター案のまま開発が進んだとしたら、リックや3人娘の設定は生まれなかったのかもしれない。

※6　TVアニメ版

2012年に放映予定のTVアニメ「シャイニング・ハーツ（仮）」のこと。その内容についてだが、インタビュー時においては、「まだ話せることが無い」とのことだった。続報を待ちたい。

※7 現代世界エルデ

『ウィンド』の主人公たちが住む世界で、我々の住む現代の地球そのものを指すと思われる。エルテとは、後述のエンディアス側から見た場合の呼び名。

※8 夢幻大陸エンディアス

『ティアーズ』や『ウィンド』の舞台となる、4つの異世界の『land earth』が語源とされる。人間以外にも獣人や精霊などが生息しており、人々の「想い」が結晶化するという大きな特徴がある。

※9 霊樹

さまざまな世界をつなぐ多次元ネットワーク網の肝で、『ウィンド』に登場している特殊な樹木。いわばエンディアスやエルテ、さらにアストラル界さえも行き来できるワープ装置のようなもの。エルフの上級種や、後述するキリヤのような剣士(しんけん)などといった、古代の技術、アクセス可能な者しか扱えない。

※10 ケット・シー

西欧に伝わる妖精の一種で、猫の姿をした妖精。その色は黒に近い緑だと伝えられ、人間をしのぐほどの高い知性を備えているとも。

通に受け入れられるという要素も大きいですね。聖書にも施しを与えるものとしてパンが登場するなど、深い意味合いもありますし。

――いろんな意味が込められていると？

澤田：そうですね。あと、以前から食べ物をテーマにしたグルメ漫画っぽいノリの作品を作りたいという気持ちはありました。グルメ漫画って食べ物で救われたり、人とのつながりができたりするじゃないですか。そういうのをゲームでやりたいと。

ウィングリア島とそこに暮らす人々

――ウィンダリア島がある世界と、これまでのシリーズの世界との関係を教えてください

澤田：まず今作の世界の名前はユーフォリアです。「幸せが多い世界」という意味で多幸界。現代世界エルデ(※7)と夢幻大陸エンディアス(※8)の間にアストラル界があって、その一部がユーフォリアという設定です。

――もう少し詳しくお聞かせください

澤田：簡単に言ってしまうと、ユーフォリアはマキシマの心象世界です。そこにマキシマと関わった人の心象世界が融合されています。つまりマキシマだけでなく、いろんな人の想いが結晶化している世界です。心に傷を負った人が、その傷を癒しに来る理想郷みたいなものと考えると理解しやすいですかね。そこに流れ着いた人は、傷が癒えると元の世界に戻っていくと。

――それが漂流人(さすらいびと)ですね？

澤田：そうです。彼らは基本的にマキシマに導かれてユーフォリアに流れ着いたわけで、ほとんどの人は傷が癒えると元の世界に戻ってしまう。しかし、なかには傷が癒えたあともユーフォリアに留まる人がいます。マデラなんかがそうですね。ラグナスやメルティなんかは少し異質ですけど……これについては、あとでお話します。

――アルヴィンはどうでしょう？

澤田：アルヴィンはラナ……すなわち『ティアーズ』に登場したエルウィンのお兄さんです。彼は自らの意思で入滅し、この世界の封印を守るために来ています。つまりエンディアスでの命を故意に失って、ユーフォリアに来ているんですよ。厳密に言うと、エルフの入滅は人間の死とは異なるのですが。

――やはりラナはエルウィンなのですね？

澤田：エルウィンは今作のラナと同一人物で、霊樹(※9)の力を使ってワープして遊びに来ています。つまり、彼女も漂流人ではありませんね。ちなみに、今後の『シャイニング』シリーズではエルウィンとは呼ばないのでご注意ください。ラナはラナです(笑)　ブランネージュもそうです。今後はブランネージュとは呼ばず、アイラ姫と呼びますので。

――わかりました。ところで霊樹の技術は古代文明のものでしょうか？

澤田：そうです。エルフはかなり優秀な種族でして、古代人の残した技術を多少利用できます。寿命が長いのもそのせいですね。

――シャオメイも変わった感じがしますが？

澤田：シャオメイは、実はマキシマのペットです。今作では獣人族と言っていましたが、厳密に言うと古代に作られたプロトタイプの獣人です。その正体は猫の妖精ケット・シー(※10)で、この世界では人の姿で現れています。ちなみに、シャオメイはマキシマのペットなので、マキシマの未完成の人格であるカグヤのことを、作中で気にかけていましたよね。

――なるほど。でもオフィシャルのプロフィールに17歳と書いてありましたが？

澤田：自称、見た目が17歳くらいということで……本当は何千歳でしょうね(笑)

――ほかにも自分の意思でユーフォリアに来たキャラクターはいるのでしょうか？

澤田：ディランが率いる次元海賊騎士団アークバッカニアなどがそうですね。船自体が古代技術で作られたものでして、時空を旅し、アストラル界にも進入できる。アークバッカニアの乗組員は、すべて自分の意思でユーフォリアに来ています。もっとも、マキシマの依頼を受けて来たと言ったほうが正確かもしれません

――ちなみにディランですが、やはり彼は『ウィンド』のロウエンと関係があるのでしょうか？

澤田：ぶっちゃけてしまいますが、同一人物です。ただし、どうして姿が異なるのかは、今の段階では言えません。彼は、この世界の秘密やマキシマのことについても、かなりのレベルで知っている存在です。ただ、ユーフォリアに来ると元の世界の記憶を一度は失ってしまうので、すべてを思い出しているわけではありません。それに、自分がアークバッカニアの一員であったことを、完全に忘れたままの人物も居ます。ローナがそれです。また、ハンクはディランの船の機関長でした。

――ローナもそうだったのですか？

澤田：ローナはコック長でした。ちなみに、彼女は忍びの里を滅ぼされるまえに、里を出ていたので助かった……ここまではローナのシナリオでわかりますよね。この里を滅ぼしたのは、アイザックですよ。また、ローナは時系列的に少し過去の人で、代々、受け継がれている雪姫の継承者候補のひとりです。雪姫とは今作でローナが最後に手にする刀「妖刀　雪姫」のことですが、これは意思を持つ刀でして、次回作『ブレイド』では、新たな継承者が主人公となり、雪姫は物語の中心となります。

――雪姫とはハヤネのことでしたか？

澤田：WEBや書籍など、オフィシャルなものにハヤネとして掲載されている女性は、実際はローナが勘違いしていただけで、その実態は裏雪姫です。そこまではローナのシナリオで判明しますよね。そして、裏雪姫は刀が実体化した精霊の一種です。本物のハヤネはローナのライバルですから、外見もローナのように獣人なんです。つまりハヤネという人物は設定のみで、『ハーツ』だとビジュアル面では登場していないキャラクターになります。ちなみにフィギュアでは「裏雪姫／ハヤネ」となっているので、間違いではありませんよ。

――なるほど。ところで、裏雪姫がブランネージュと似ている理由は？

澤田：ブランネージュに近いイメージのキャラクターを登場させたかったから……というのもあります（笑）　詳しい設定については、深い話をすると関係がつながってくるのですが、今はお話できません。表面上はまったく関係ありませんが、お互いのルーツをたどると同じ場所に行きつくのでしょうね。

――なるほど。では、ローナとディランはどのようにして出会ったのでしょう？

澤田：ディランがさまざまな時空の世界を放浪していたときに、ローナを拾ってそのまま仲間にしたという設定です。ただし、ユーフォリアに来たローナは記憶がまったく戻っていないため、自分がアークバッカニアの一員であることを忘れています。ディランやハンクはだいぶ記憶を取り戻していますが、ローナのことは、そっとしているようです。

――ローナは狼獣人ですよね？

澤田：小説でも狐獣人とからかわれるネタがありましたが、れっきとした狼獣人です。さきほども言いましたが、彼女は時系列的にやや過去の人です。時代的にはラグナスやルフィーナに近いキャラクターですね。彼らも、現代の人間ではありませんので。

――アークバッカニアの乗組員は、ほかにもいるのでしょうか？

澤田：釣り人のイサリもアークバッカニアのメンバーです。彼は操舵士兼特攻隊長。イサリはデザイン画も用意されていて（※11）、パーティーキャラクターにしようという案もあったのですが、最終的に今の仕様になってしまいました。次回作ではしっかり仲間キャラクターとして登場します。

――イサリも記憶を失っているのですか？

澤田：ディランたちと同じように、進入時に一度は失いましたが、主人公と出会った時点では、かなりの部分を思い出しています。彼は主人公のこともよく知っていますが、わざと釣り人を装いつつ手助けしているのです。イサリについては次回作でキャラクター設定などが明らかになるので、現段階ではこれ以上のことは言えません。

――では、ミストラルはどうでしょうか？

澤田：ミストラルもディランに近いですね。次元を超える船で能動的にこの世界に来ています。ただし、やはり記憶を失っていて、あまり取り戻していない状態です。ちなみに、今作では残念ながらボツにしてしまったのですが、クイーンはハンクと絡むシナリオを入れる予定でした。

――それは意外な組み合わせですね

澤田：今作では童話のエッセンスを取りこむというのが初期コンセプトのひとつでした。カグヤはもちろん『かぐや姫』ですが、イサリは『浦島太郎』、ハンクは『ピノキオ』という童話ネタから誕生したキャラです。クイーンもカグヤのように次第に記憶を取り戻していくのですが、そこでハンクが絡むと……。最終的にこの設定はカットしてしまいましたが、いずれどこかで出したいですね。

――楽しみにしています。ところでミストラルはドラゴネレイドという種族でしたが、同じ種族であるホウメイとの関係は？

澤田：実の妹です。317歳ですが、それでもドラゴネレイドにしてみれば、まだまだ子供で、ホウメイの10分の1程度しか生きていません。なので、魔力で必死に大人の魅力を出そうとしているという設定です。逆にホウメイは、魔力を自ら抑えることで幼い姿をしています。

――317歳で子供ですか……

※11　イサリはデザイン画も用意されていて

[illegible]

澤田：今作でミストラルが魔力を吸い取られるシーンがありますが、そこで魔力を失ってしぼんだ幼女の姿に戻すという案もありました。そのあとは名前も幼女っぽく「みしゅとらる」にしようと(笑)　残念ながらこの案はカットになってしまいましたけど。

――ちなみに、ミストラルに従う三獣士はどなたが描かれているのですか？

澤田：山田まさあきさんという、Tonyさんの事務所の方が描いています。三獣士は全てそうですし、クイーン以外のチェックメイトフォースも山田さんです。

――クイーンだけはTonyさんですよね？

澤田：クイーンは『ウィンド』に登場したゼクティ(※12)の量産型です。厳密に言うとゼクティタイプの完成系の量産型ですが。……まあ、クイーンは正直言ってフィギュア企画がスタートだったりするので(笑)　それもあって比較的早い段階でTonyさんにお願いしましたね。ちなみにクイーンは、ツインテールのパーツを変えることで、ほかのチェックメイトフォースの特徴を取り入れられるという特性があります。つまり、戦況に応じて汎用変形できる設定もあるので、次回作以降で生かしていきたいかな。実際のチェスでも、クイーンはほかの駒の能力も持っていますからね。

――では、今回はどのチェックメイトフォースのパーツなんでしょうか？

澤田：ナイトです。頭の横に羽みたいなものがついていますよね。これがついているときは空を飛べます。つぎはルークの銃火器で戦う陸戦型クイーンでも出そうかなと思っています。実はビショップの触手もツインテール用ユニットで、持っている杖も逆さまにするとどうなるか……予想してもらえると何かが見えてくるかもしれませんね(笑)

――クイーンを含め、チェックメイトフォースの設定はそうとう練られていますね

澤田：チェックメイトフォースの設定やデザインには僕も深く関わっていて、敵キャラクターですが結構なこだわりがあります。細かいパーツとかまでかなり練りましたね。クイーン以外が全部合体するとドラゴンっぽくなるというトンデモ設定もありましたよ(笑)

――ところで、メルティはやや特殊な存在だと作中で判明しますが？

澤田：メルティは『ハーツ』の世界では例外的なキャラクターです。本来はユーフォリアに居るはずのない異分子的な存在。彼女は記憶を失うことなく、洋館ごとこの世界に強制転移してきた魔女という設定です。彼女はいわゆる「引きこもり」なので……あらゆるものから逃げて、次元に引きこもったら、そこはユーフォリアだったと(笑)

――元の世界ではいじめられていた？

澤田：ハーフエルフなので、いろいろとあって人間不信になっている状態ですね。ちなみに、彼女はヴァンパイアとエルフのハーフでして、人間とエルフのハーフではありません。

――だから夜行性なのですね

澤田：そうです。あと闇の魔王の娘という初期設定がありまして……執事のソルベエには、この魔王の魂が乗り移っています。メルティはそのことを知りませんけどね。このへんの設定はほとんど作中で描かれていませんが、精霊であるはずのソルベエが会話することとか、妙に娘を主人公とくっつけようとおせっかいを焼くあたりに、その設定が垣間見えます。

――氷の魔女ですが、そのあたりの設定は？

澤田：氷の魔女というのは最初から考えていた設定ですが、魔法のエフェクトとかはTonyさんのイラストによる部分が大きいですね。サブシナリオのアイスクリーム作りなんかもそうです。メルティは結構遊び要素が盛りだくさんのキャラクターですよ。

――ソルベエの人気も高いですね

澤田：Tonyさんデザインのかわいい生き物というのも大きな要素ですが、金田朋子さんの超個性的な声と演技による部分も大きいでしょうね。相乗効果でより人気が高まっている気がします。

――では、クオンはどうでしょう？

澤田：クオンはキャラクター設定云々よりも、ロールプレイングゲームの戦闘が苦手なユーザーへの、サービスキャラクターといった意味合いが強いです。素早いし、スキルも使い勝手にすぐれるものばかりですからね。それでも「ガウガウ」だけでなく、もう少し人間の言葉が話せるくらいにはしてあげたかったですね。

――そういえば、王子と王女は他の住人とは位置づけが異なるとのことでしたが？

澤田：ラグナスとルフィーナのふたりは天使です。ユーフォリアの管理人をしている、アストラル界の住人という設定です。

――もとは人間だったのでしょうか？

澤田：深い話をすると、ルフィーナは『ウィン

※12　ゼクティ

『ウィンド』に登場した黒い髪を持つエルフの少女。古代の生体兵器を素体として、エルフの女王セレスティアの記憶や遺伝子が組み込まれるなど、人為的に生み出された特殊なエルフ。ゲーム中では手強い敵として登場するものの、ある出来事を経て生まれ変わってからは、主人公の大切なパートナーとして戦うことになる。

※13　聖女ミナス

今を遡ること1000年前に勃発した大戦で、エルフの女王セレスティアとともにエンディアスを救った女性。ミナスは世界に平穏をもたらしたのち、自らのパートナーとして戦ってくれた心剣士の故郷であるエルデに渡っていった。またミナスは聖フィリアス王国の創設にも深く関わっており、その初代王座にはミナスに近い血縁者が即いたとされる。そしてエルデに渡ったミナス本人の直系の子孫が、『ウィンド』のクレハその人だ。

※14　マグスという名のつく大魔道士

『ティアーズ』の主人公であるシオンのフルネームはシオン・マグス。そしてここで澤田氏が言及している大魔道士とは、その母親であるゼノヴィア・マグスを指しているものと思われる。ゼノヴィアは、実に1000年以上もの時を生きている純血の魔女だ。

※15　聖ルミナス学園

『ウィンド』の主人公たちが通っていた学園。その名前からして、聖女ミナスとの関連性が伺えるのだが……？

※16　もうひとつの神器の話

2007年に収録されたインタビューにおいて、澤田氏は3つの神器がそれぞれ別の世界に封じられていると発言している。ひとつはリーベリアすなわちエンディアスに封じられている竜の神器、もうひとつはアストラル界に封じられている妖精の神器。そして最後のひとつは「そのどちらでもない世界」に封じられているとのことだった。今回のインタビューで明らかとなったのが、その3つ目の神器が人型の神器……つまりマキシマ(サクヤ)であるという事実だ。マキシマは、聖ルミナス学園の地下に封印されていたとのことだが、いったい、この学園は何を目的に創立されたのであろうか？

ド』に登場したクララクランのご先祖様のような存在です。聖女ミナス(※13)というクララクランの先祖が設定として居ましたよね？ルフィーナのフルネームはルフィーナ・ミナス・ウィンダリア。つまり、ミナス本人です。そして、エルデに渡っていったクレハのご先祖様でもあります。だからこそ、クレハと同じ堀江由衣さんを声優に起用しました。

――では、ふたりはマキシマのことや主人公の素性を知っているのでしょうか？

澤田：完全に把握しています。作中でも、終始そんな感じでしたよね。改めてお断りしておきますが、ユーフォリアに居る人は一部の例外を除いて、もともと全員が漂流人です。生死に関わらずマキシマに導かれるようにこの世界に来ている。そして来た時点では記憶を失っていると。これは管理人のラグナスとルフィーナにしてもそうです。そして程度の個人差はありますが、キャラクターによっては記憶を取り戻している。この大前提が除外されるのはメルティとラナくらいですかね。流れ着いた時間や記憶の取り戻し加減には個人差がありますが、主人公やローナだけが漂流人ではないのでご注意ください。

――なるほど。ではマデラがユーフォリアに来た経緯は？

澤田：マデラは、もともとラグナスやルフィーナと戦っていた魔女です。それが前世の罪滅ぼしをするため、ユーフォリアでラグナスたちの手伝いをしつつ、住民に焼いたパンを届けている。彼女の持っている「魂のランタン」は、前世では人のソウルを吸い取る凶器として用いられていました。でも、今ではそれでパンを焼いて、人々を幸せにしていると。

――魔女ということは、マデラは人間ではないのでしょうか？

澤田：基本的には人間です。ただし、これも深い話をすると魔女の血統を継ぐ人間となる。名前のメイガスはマグスの別読みでして……『ティアーズ』にマグスという名のつく大魔道士(※14)がいましたよね。彼女もその血統に連なる存在です。

マキシマについて

――なるほど。ではマキシマとは何者なのでしょうか？

澤田：非常にデリケートな質問なのですが、世界の調律者という設定です。数少ない古代人の純血種の生き残りの巫女で、聖ルミナス学園(※15)の地下に封印されていた神器の中で眠っていた存在。『ウィンド』の設定資料集のインタビューで竜と妖精の神器の話をしましたが、そのときにもうひとつの神器の話(※16)をしたことを覚えていますか？　それがマキシマを封印していた人型の神器です。つまりマキシマは、キリヤ(※17)やシーナ(※18)たちの通う学園の地下に封印されていました。

――世界に3つある神器というお話でしたね。では、その封印を解いたのは？

澤田：アイザックです。彼が古代人や古代技術の研究をしていて、やがて神器の存在にたどり着いた。ちなみに、アイザックはエルデの人ですよ。つまり、元々キリヤたちと同じ人間で、名前からも想像できるように、ドイツから日本のルミナス学園に留学して来たという設定です。

――マキシマとカグヤはどんな関係なのでしょうか？

澤田：少しややこしいので、今後はマキシマとは呼ばず、サクヤと呼ぶことにしましょう。次回作の『ブレイド』ではマキシマがサクヤという名前の主人公として登場しますが、そもそもマキシマとはマックスのことです。「今のマックス」という意味のアナグラム的なもの。「マックス今」でマキシマと。マックスは初代『シャイニング・フォース(※19)』(以下『フォース』)の主人公ですね。

――すごい設定が出てきましたね(笑)

澤田：サクヤはシリーズ全体に深く関わるキーマンですから。ついでに言うと、『フォース』のアダム(※20)に当たるのが、今回のクイーンです。彼らは古代人を守るために作られた生体アンドロイドですので、作中でもカグヤを守っていましたよね。『シャイニング』シリーズにアンドロイドやロボットがずっと登場するのは、古代人と密接な関係にあるからです。

――作中でクイーンは、アイザックの命令にも従っていましたが？

澤田：アイザックも古代人の血を受け継いでいます。ただし、カグヤ(サクヤ)のほうが血は圧倒的に濃いんです。彼女は純血の古代人ですからね。ちなみに、マキシマは光の軍団シャイニング・フォースを率いるものの代名詞で、厳密に言うと名前ではありません。『ティアーズ』のシオン(※21)の父親もマキシマでした

※17　キリヤ

『ウィンド』の主人公で、フルネームは霧谷魁斗(きりやかいと)。想いを通わせたパートナーの胸から、剣を結晶化して抜き出すことができる心剣士。アストラル界で蘇ろうとした妖精の神器を、再度封印することに成功した。

※18　シーナ

キリヤの幼なじみで、フルネームは椎名夏音(しいなかのん)。『ウィンド』作中でキリヤが初めて心剣を抜いたパートナーで、独立傭兵騎士団ルミナスナイツの団長でもある明朗快活な少女。

※19　『シャイニング・フォース』

1992年に発売されたメガドライブ専用のシミュレーションRPG。その後につづく『シャイニング』シリーズの礎ともいえる作品で、戦闘中のアニメーションを実装するなど、時代を先取りした名作。

※20　アダム

『フォース』に登場し、主人公の仲間となる戦闘用機械兵士。『ハーツ』のチェックメイトフォース同様、古代人によって作られた兵器という設定。

※21　シオン

『ティアーズ』の主人公で、先述のゼノヴィアと戦士マキシマの息子。ちなみに『ウィンド』では、エンディアスの混沌を司る「ゼロボロス」を取り込んだ「ゼロ」として登場し、どこか超然とした存在へと変貌していた。

※22 サン・ジェルマン伯爵

18世紀のヨーロッパに実在した人物。あらゆる学問から剣術にまで精通するだけでなく、紀元前から生きていたと噂されるなど、とにかくオカルト的に扱われることが多い。

※23 レイジ

『ブレイド』の主人公。『ハーツ』作中のローナも手にしていた雪姫を振るう「閃光の霊刃使い」。物語の舞台となるクラントール王国の危機に際して、異世界から召還されることになる。

よね。今作に登場するマキシマも同様で、サクヤが本来の名前です。

――マキシマ・エンフィールドの「エンフィールド」とはどんな意味でしょうか？

澤田：古代エンフィールド人という意味です。遥か昔エンフィールド文明というものがありまして、それがさまざまな古代機械や兵器を産み出した。そして、夢幻大陸エンディアスは、古代エンフィールド人の実験場でした。エルフや獣人といった人間以外の種族は、その実験の産物というわけです。ちなみに、古代人の血統を継ぐ存在は、エンディアスにはほとんど残って居ません。その多くはエルデに居るので、何か問題が起こるとエルデから勇者として召喚されるわけです。前作のキリヤなどがその典型ですね。

――なるほど

澤田：ですからマキシマ・エンフィールドというのは個人の名前ではなく、出自や役割を意味する呼称ですよ。古代人の末裔であり、シャイニング・フォースのリーダー的な存在という意味の。

――ではサクヤとカグヤの関係を詳しくお聞かせください

澤田：サクヤとカグヤは同一人物ですが、時系列的に異なります。サクヤは未来から来た存在ですね。封印が解けるまでがカグヤという人格で、封印が解けたあとの、未来の人格がサクヤです。この封印が解けて門が開いたために、サクヤの心象世界が解放されてしまった。そこを舞台にした戦いが『ハーツ』の世界です。

――心の扉を何度かに分けて開く理由は？

澤田：封印が何階層も施されていたからです。作中ではカグヤが感情を取り戻すたびに心の鍵が出現し、これを泉に沈めることで世界が広がりますよね？　そのとき扉を開くムービーが流れるのを覚えていますか？　これが封印の解除を意味します。まさに封印が解かれている現在進行形の物語ですね。

――それはすべてアイザックの意図するところだったと？

澤田：主人公たちが取った行動は、まさにアイザックの思惑通りだったわけです。ただし、封印の解き方にも問題がありまして、間違った解き方というか、悪用すると闇の魔王になってしまう。『ウィンド』で妖精王の神器から復活した妖魔王がそうでしたし、1000年前にホウメイが関わった海竜王の神器もそうです。今作でも最終的に神器の封印は解かれてしまいますが、サクヤが闇の魔王になるという最悪の事態は免れたわけです。

――アイザックは何故、サクヤの封印を解いたのでしょうか？

澤田：古代人の技術とサクヤの力を手に入れたいからです。アイザックもサクヤと同じく重要なキーマンですので、今後の行動には要注意ですよ。元ネタは「時空の旅人」と呼ばれる不死の肉体を持つサン・ジェルマン伯爵（※22）ですので、興味のある人は調べてみるといいですね。

アイテムなど

――ゲーム中のアイテムなどについてお聞きします。まず精霊石とは何なのでしょうか？

澤田：いわゆるソウルクリスタルです。魂や記憶が結晶化して情報として残っているもの。名前は違いますが、これまでのシリーズにも出ていますよ。

――魂のランタンにも精霊石が入っているのですか？

澤田：入っています。ただし、魂のランタンは人工的に作られたもので、レベルの低いものですね。人のソウル、魂や心を吸い取るために作られたと。今作ではこれをよい方向で使用していますが、今後の作品では悪用されてしまうかもしれません。

――カグヤが持っていた精霊石のペンダントとは同じようなものでしょうか？

澤田：精霊石としては同じですが、純度が違うというか……カグヤが持っていた精霊石は、もっとも純度が高く、とてつもない力を秘めているわけですよ。容量が大きいとか処理速度が速いと言えば分かりやすいでしょうか。

――では、主人公たちのホームシップが成長する理由をお聞かせください

澤田：ゲーム中ではカグヤが感情を取り戻すたびに成長していきますが、実際は元の姿に戻っているだけです。カグヤと同じですね。本来は元気な少女ですが、漂流してきた直後は歩くこともできない。船も最初は動きませんが、カグヤの回復に合わせて航海できるようになり、少しずつその範囲も広がっていくと。

――この船は本来誰のものなのでしょうか？

澤田：本来はカグヤ用の乗り物です。ただし、ゲーム的な意味合いもあり、カグヤが居なく

なったあとも主人公たちの船として残っていますけどね。サクヤとしては、この世界を残すことにしたので、それでも構わないのかもしれませんが。展開次第ではカグヤも戻ってきますしね。「帰ってきちゃった」って(笑)

――機関室にすごい機械がありますが？

澤田：超時空エンジンだとか……そんな感じのすごい名前がついていますよ。次元を超えられる船には、このエンジンがついています。作中でもディランの船にはついていると言っていますね。ミストラルの方はついているという話はしていませんが、やはりついています。

――ついでにパン焼き窯についても設定をお聞かせください

澤田：これも古代人が残した機械のひとつです。魂のランタンとリンクしてパンを焼く機械。マデラは魔女であるとともに錬金術士でもあるので、そうした古代の機械も操れるという設定です。ただし、修理はできないのでハンクにお願いしていましたね。逆にハンクは古代機械の専門家です。もっとも、魂のランタンと材料があれば、誰にでもパンは焼けますが。

――物語の後半では、ホームシップにもパン焼き窯ができますが？

澤田：ハンクが、マデラの店の釜を修理したときにその仕組みを理解し、コピーして作りました。ちなみに、パン焼き窯って顔っぽいデザインですけど、当初は自分の意思で動く予定でした。さすがにやり過ぎかなということで動かないようにしましたが、顔はその名残ですね。

――アイテムではありませんが、紅き月の設定もお聞かせください

澤田：月が紅くなっているときは、異世界とつながっているという設定です。これは過去作でも同じですね。異世界との行き来は月を通して行われるので。こうしたときは世界に変化が起こったり、異世界から誰かがやってきたりします。『ティアーズ』や『ウィンド』でも、オープニングには紅い月が出ていますよ。作中でアルヴィンが、よくないことの前触れだと言いますが、厳密にはそうとも言い切れない。異変の兆しみたいなものです。

今後の展開について

――では最後に、『ハーツ』以降の話をできる範囲で教えてください

澤田：次回作の『ブレイド』の舞台はエンディアスに戻ります。この作品は、主人公であるレイジ(※23)を中心に、異世界でくり広げられる戦記ものです。先ほども述べたように、レイジが携えているのは、『ハーツ』にも登場した「妖刀 雪姫」ですよ。レイジは、霊的な力を刃に変えて戦うことができる「ソウルブレイダー」という特別な存在です。

――サクヤも登場するようですね

澤田：念願のプレイアブルキャラクター昇格です。サクヤは、いろいろな姿で戦うことになりますよ(※24)。この本が発売されるころにはご存知の方もいると思いますが、サクヤに限らず、『ハーツ』ではゲスト的な扱いだったキャラクターたちが、『ブレイド』では本来の立ち位置で登場してきます。

――ということは、ミストラルやクイーンなども登場するので？

澤田：いいところを突いていますね。詳しくは言えませんが、ほかにも懐かしい面々が登場するかもしれませんよ。たとえばエルミナ(※25)あたりが登場したら喜んでいただけるかな？と考えています。

――『ブレイド』では、新しいエルフのキャラクターも登場するようですね

澤田：アルティナ(※26)のことですね。彼女は、立ち絵の時点で怒っているところがポイントです(笑)　そしてエルフといえば、やはり『ハーツ』ではゲスト扱いだったラナも登場するかもしれません。

――それは楽しみですね

澤田：この本が出るころには、私の仕事はほとんど終わっている予定です。でも実は、そのあとの企画を構想中ですし……最近、個人的にゲームをプレイする時間がなくて困っています。

――そのあとの企画とは？

澤田：こちらは『ハーツ』の流れを汲む作品にしようかなと。まだ企画を練っている段階ですが……。どちらかというと、『ブレイド』が『ティアーズ』や『ウィンド』寄りの作品ですので、『ハーツ』寄りの作品もつづけたいと思っているところです。まあ、フル回転で設定を考えている最中ですので、どうぞご期待ください。

――どちらも楽しみにしています。ありがとうございました

2011年 秋
セガ本社にて

※24　いろいろな姿で戦うことになりますよ

サクヤといえば黒、ドレスの印象が強いが、『ブレイド』でのサクヤは、何かしらの理由によりドレスが変化するようだ。

※25　エルミナ

モバイル版として展開された『シャイニング・ウィンド・クロス ～ヴァイスリッター戦記～』に登場する「可憐な爆炎使い」。聖王国ルーンヘイルの出身であり、同国の王女フランネーシュ・アイラの親友でもある。

※26　アルティナ

『ブレイド』に登場する仲間のひとりで、エルンの聖地である銀の森を守る精霊使い。曲がったことが大嫌いな、かなりの堅物であるとのこと。

Windalia Island and its Establishment

ウィンダリア島と島内にある施設

ウィンダリア島は、記憶をなくした漂流人（さすらいびと）が流れ着く島。ここではだけでなく、パン屋やウィンダリア城など島内にある施設の設定画も紹介する。

♥ウィンダリア島全景

♥ウィンダリア島設定1

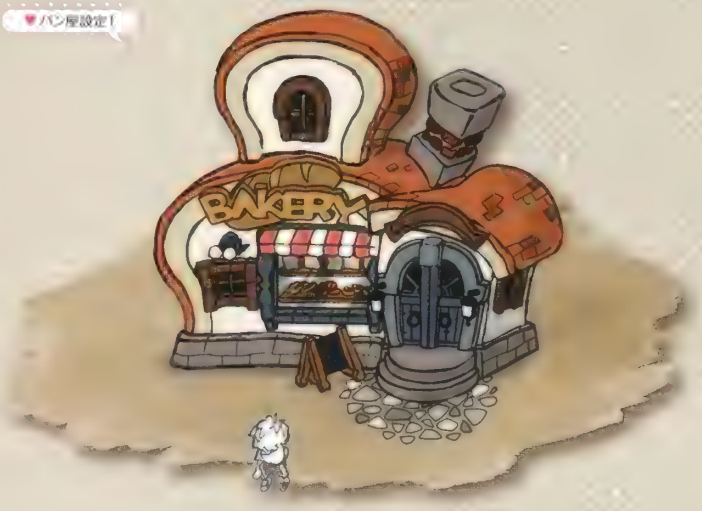
♥ウィンダリア島設定2

マデラのパン屋

マデラのパン屋は、ウィンダリア島の中央にある。店主のマデラをはじめ、リックやパートナーが働く場所だ。パン屋のデザインは、初期段階からあまり変化していない。内部構造も含め、読者がゲーム中で見るものとほぼ同じだ。企画当初は「パン焼き釜が歩く」という設定もあったようだが、最終的に人の顔を持つパン焼き窯で落ち着いたという。

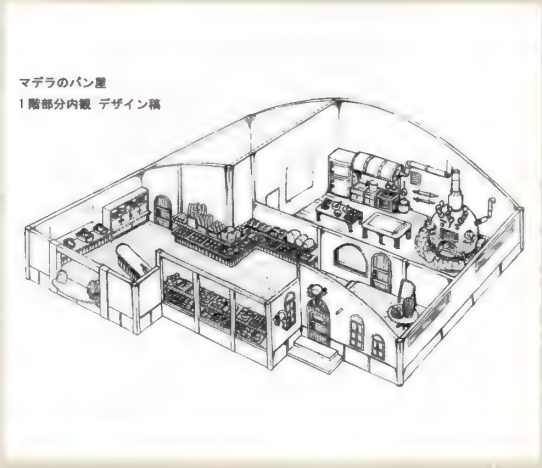
＊　＊　＊

♥パン屋設定1

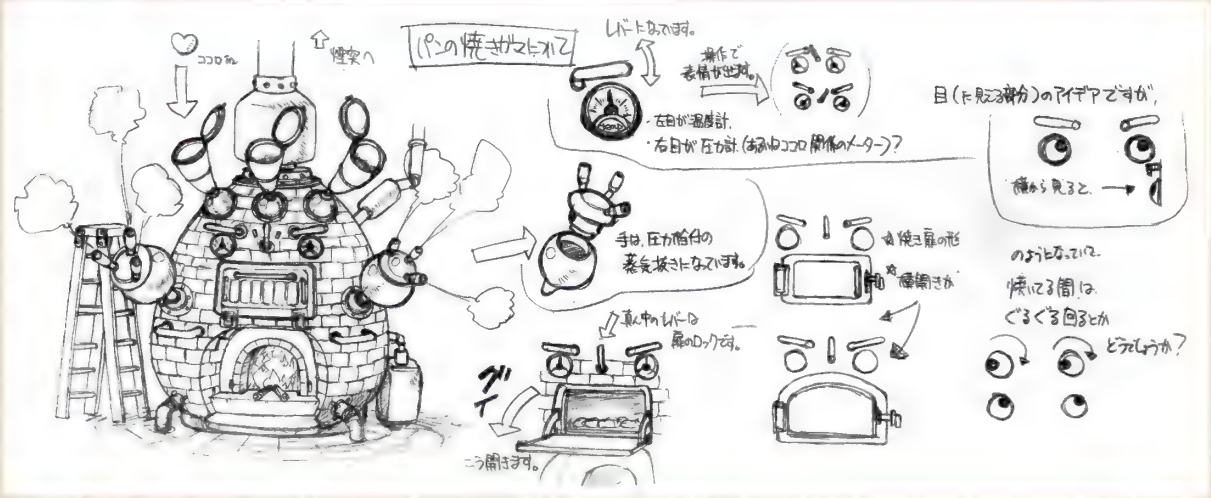


♥パン屋設定2

♥パン屋設定3



♥パン焼き窯設定



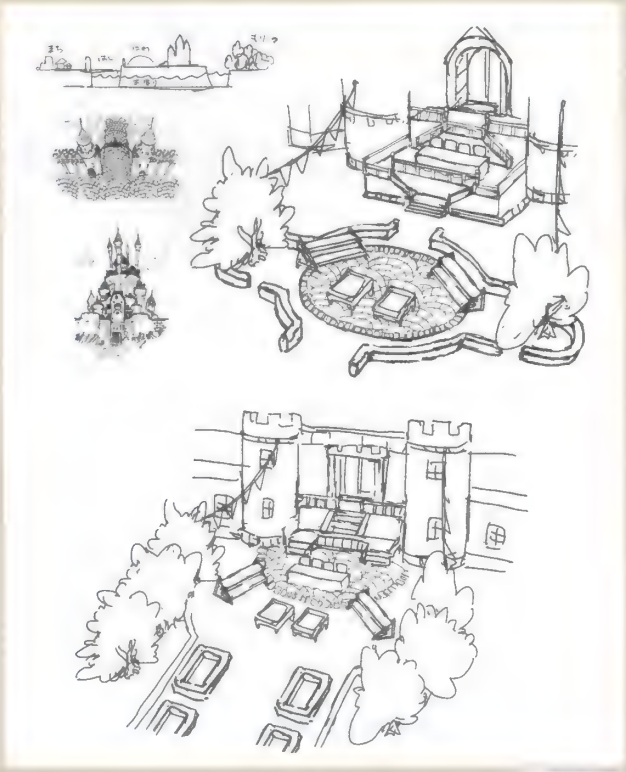
ウィンダリア城

ラグナスとルフィーナの兄妹が暮らす城。ほかにも厨房ではローナ、ジャガリン、チェインが働き、正門前にはメルビンやランディが立っている。しかし、ラグナスたちの自室は、残念ながら見られない。バラ園のある中庭で、ルフィーナが紅茶を飲み、ラグナスが楽器を演奏していることが多い。政務はどこで執り行っているのだろうか。

＊　＊　＊

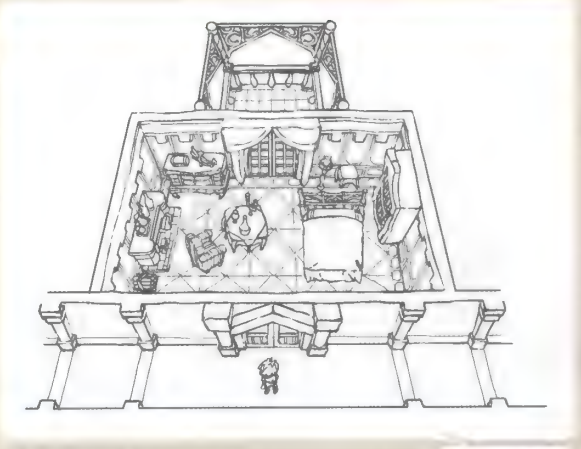
♥ウィンダリア城設定

♥バラ園設定1



♥正門前設定

♥バラ園a設定2



♥王子の寝室設定

診療所

医師のロンと看護婦のイーリアがいる施設。のちに衰弱したカグヤが入院し、ここで少しずつ回復していく。診療所のすぐ上には泉があり、カグヤから出現した心の鍵は、この泉に沈める。診療所にはいくつかのラフ画があり、屋根の形が決まるまで時間がかかったようだ。それにしても窓の材質やスライドなど、細部にこだわっている点に驚かされる。

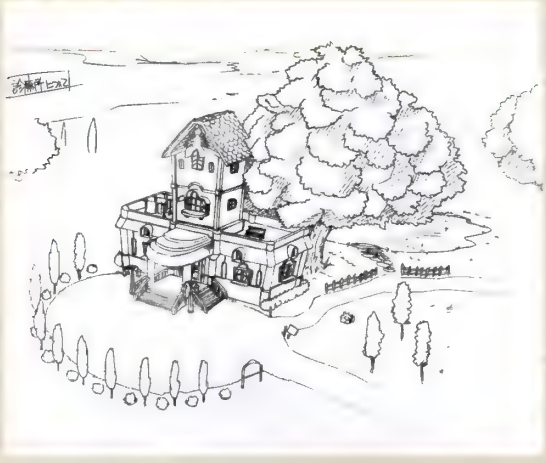
＊　＊　＊

♥診療所設定1

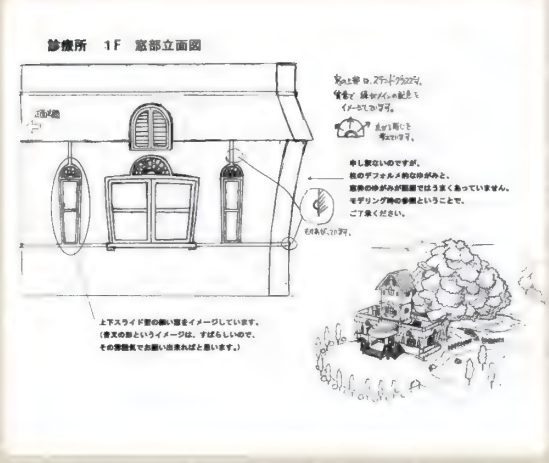
♥診療所設定2

♥診療所ラフイメージ1

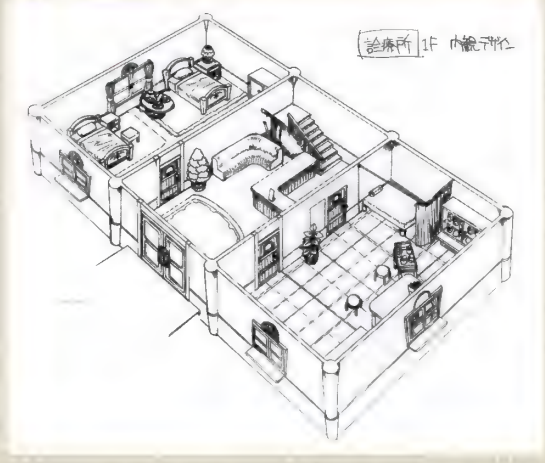
♥診療所ラフイメージ2



♥診療所窓の補足説明



♥診療所1階内観a設定



エルフの森

エルフの森はウィンダリア村の西側に位置し、アルヴィンやラナ、シーンが暮らしている。シーンがいるのが森の入口で、アルヴィンやラナがいる場所には大きな精霊の樹がある。精霊の樹の内部、精霊の卵を孵化させる牧場、アルヴィンの家などの設定もあるが、いずれもゲーム中では登場しない。入口付近の池では、たまにイサリが釣りをしている。

＊　＊　＊

♥エルフの森入口

♥エルフの森設定

♥精霊牧場設定

♥アルヴィン邸設定1

♥アルヴィン邸設定2

洋館

洋館はウィンダリア村の北東に位置する。東門から出て墓地を抜けた先にあり、周囲には民家などがないさびしい場所だ。ここにはメルティが執事のソルベエと暮らしており、アイスクリームの研究をしている。「洋館研究室設定」に描かれた巨大な機械は、アイスクリームを作るためのもの。なお、洋館内は、一年中冬のような室温に保たれている。

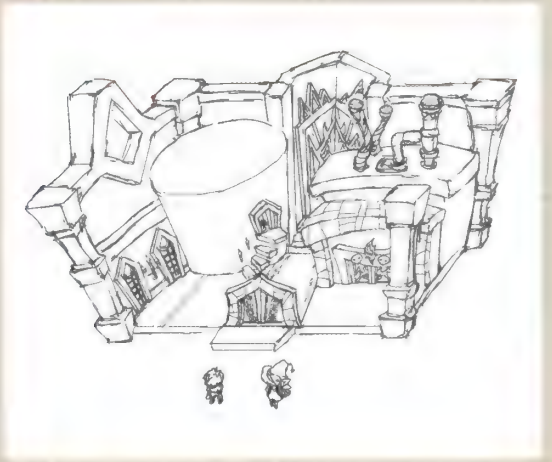
＊　＊　＊

♥洋館外観設定1

♥洋館外観設定2

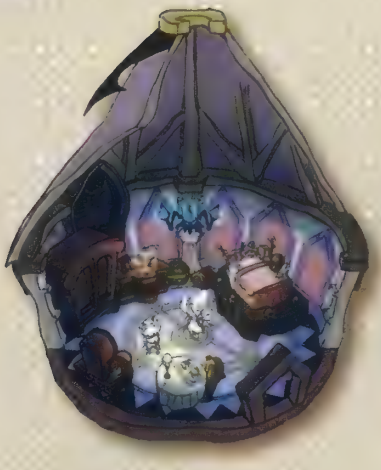
♥洋館内部設定1

♥洋館内部設定2



♥洋館研究室設定

♥洋館私室設定



その他の施設

ここではその他の施設の設定画をまとめて紹介する。このうち「武器・防具・道具屋設定」は、3つの施設が合体した複合型の店舗。実際には登場しないが、中がどうなっているのか非常に興味深い。鍛冶屋もさまざまな案があったようだが、実際には洞窟を利用したシンプルなものになっている。教会、酒場、骨董屋は、ゲーム中のものとほぼ同じだ。

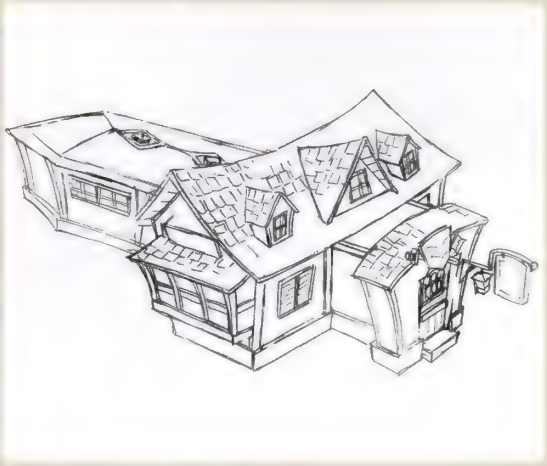
＊　＊　＊

♥教会外観設定

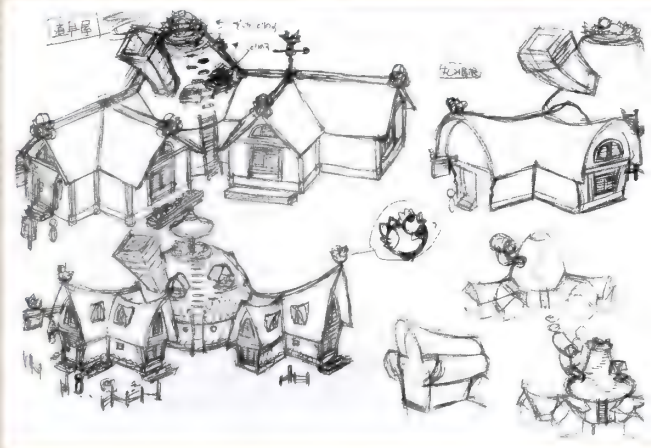
♥教会内部設定

♥武器屋設定

♥武器・防具・道具屋設定



♥道具屋設定1



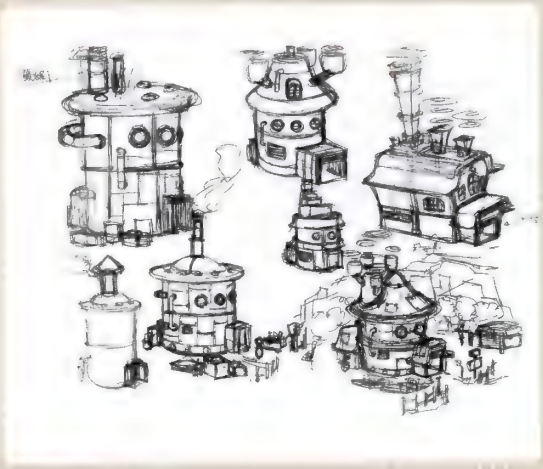
♥道具屋設定2

♥酒場外観設定

♥酒場内部設定

♥鍛冶屋外観設定1

♥鍛冶屋外観設定2



♥骨董屋外観・内部設定

♥民家設定

The Homeship and the Enemy's Ship

ホームシップと敵の船

ホームシップはリックとパートナーが暮らす家であり、同時に大海原を冒険する船でもある。ここでは敵海賊の船や拠点とともに、さまざまな設定画をまとめて紹介する。

ホームシップ

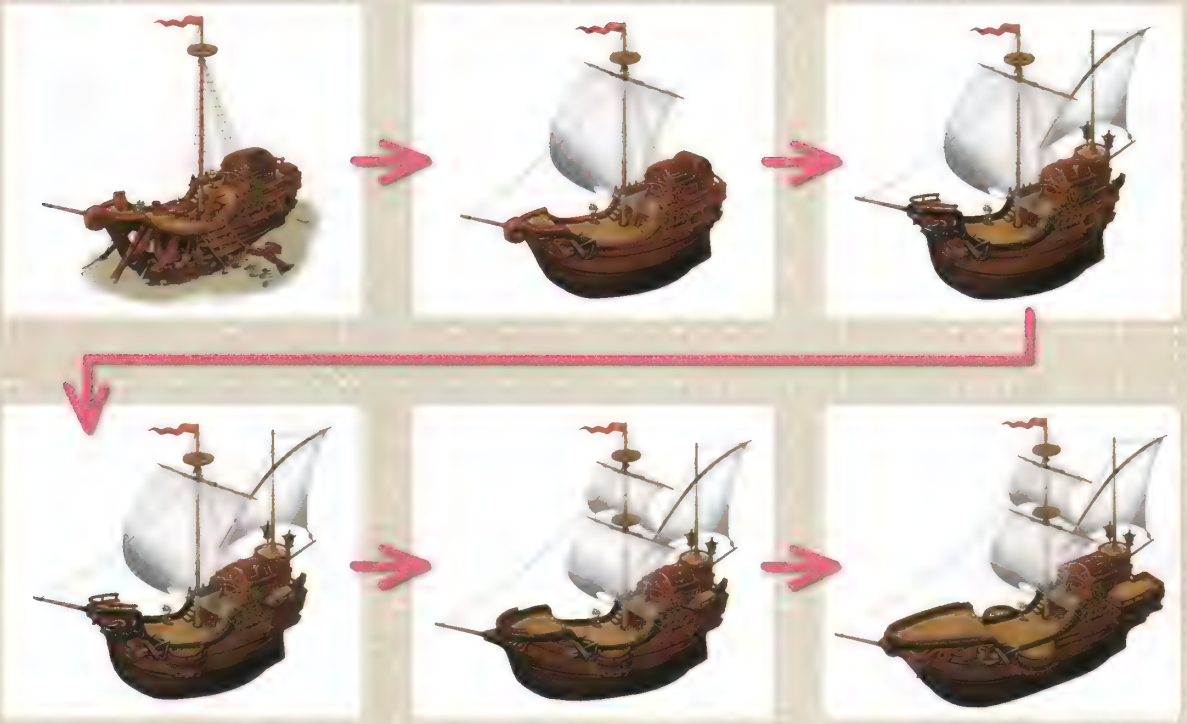
ゲーム開始直後のホームシップは、海岸に打ち上げられたボロボロの難破船。これがゲーム進行とともに成長し、そのたびに航海できる範囲が広がっていく。ただし、実際には成長しているのではなく、カグヤが感情を取り戻すのと同じように、ホームシップも本来の姿を取り戻しているのだという。初期段階では、カメのような形の案もあったようだ。

♥初期段階

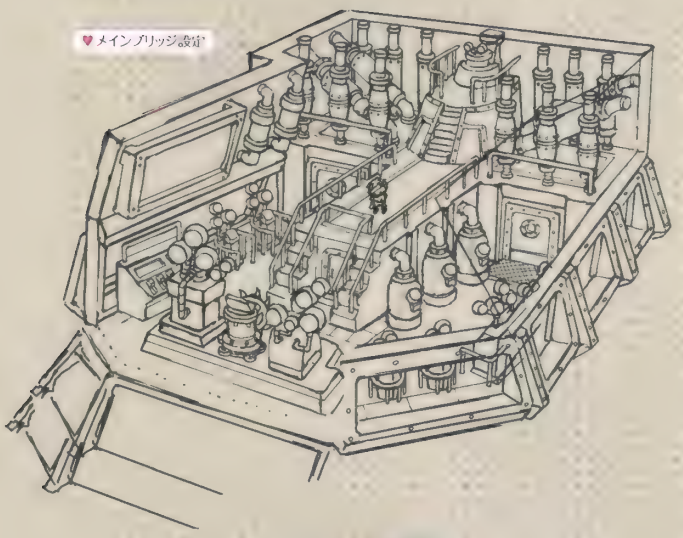
♥第二段階

♥最終段階

♥ホーム[illegible]の成長設定

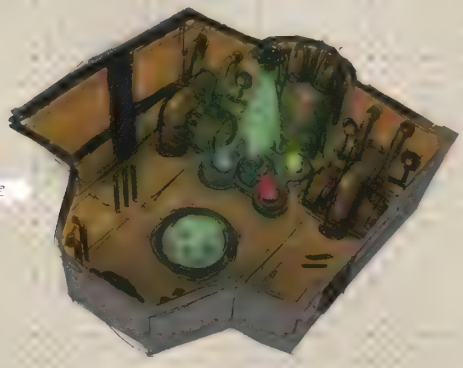


♥メインブリッジ設定

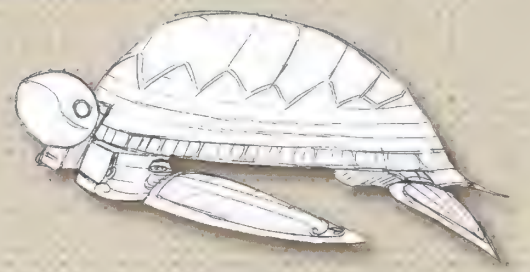


♥ホームシップ初期設定1

♥機関室設定



♥ホームシップ初期設定2



スカーレット号

スカーレット号は、魔導海賊「セイレーン」が所有する船。ホームシップと比べるとはるかに巨大で、スピードも速い。全体的にシャープな印象を受けるが、マストの縁についたフリルとピンクのハートマークは、可愛いもの好きなミストラルの趣味だろう。彼女の船室には天蓋付きのベッドがあり、その上には多数のぬいぐるみが置かれている。

＊　＊　＊

♥スカーレット号

♥カラーバリエーション1

♥カラーバリエーション2

♥カラーバリエーション3

♥スカーレット号設定

♥スカーレット号内部設定

ゼーアドラー号

ゼーアドラー号は、機甲海賊「ガイルバンカー」が所有する船。海賊船というよりも機械に覆われた巨大な空母で、古代人の遺物を収集するアイザックの所有物にふさわしい。おそらくこの船自体が、古代人の遺物ではないかと思われる。最終的に右のようなデザインになったが、多数の設定画からも分かるように、決定稿までは紆余曲折があったようだ。

＊　＊　＊

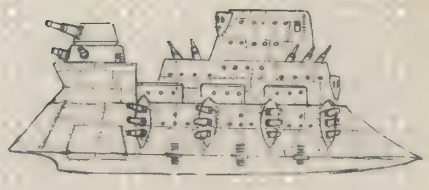
♥ゼーアドラー号設定1

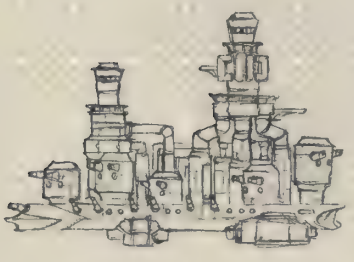
♥ゼーアドラー号設定2

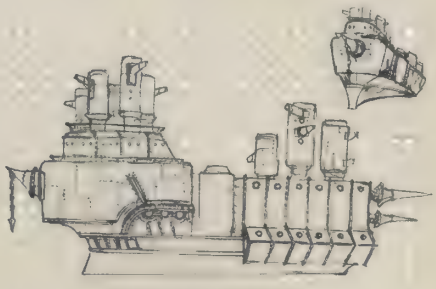
♥ゼーアドラー号設定2

♥サイズ比較

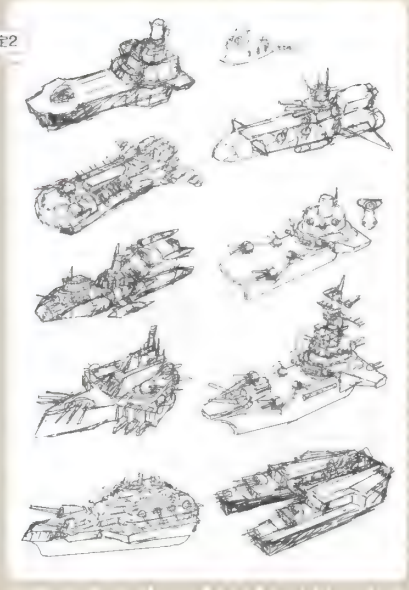
♥ガイルバンカー設定1







♥ガイルバンカー設定2

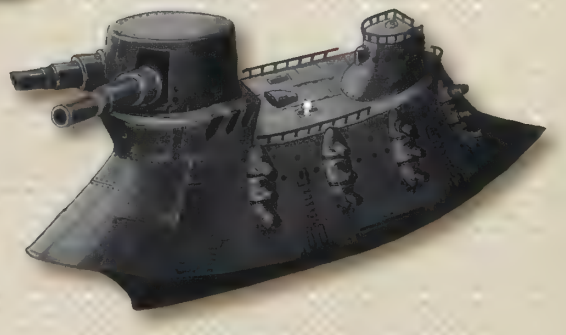


その他の船

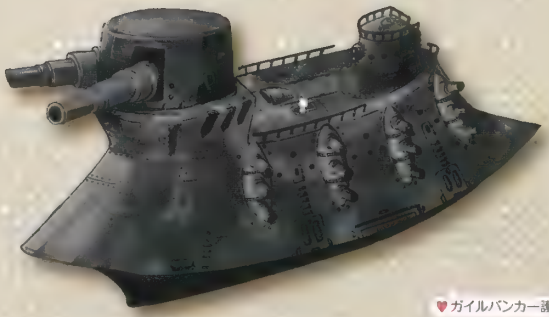
ここではその他の船をまとめて紹介する。右のタルタルーガ号は、「アークバッカニア」の団長ディランが所有する船。マストに描かれたマークは、『シャイニング・ウィンド』に登場したロウエンとよく似ている。真下のナグルファル号は、亡霊海賊「ヘルガイスト」の船長・ゲルドが乗っていた幽霊船。残る右下の2点は、ガイルバンカーの護衛船だ。

♥タルタルーガ号

♥ナグルファル号



♥ナグルファル号設定



♥ガイルバンカー護衛船

敵海賊の拠点

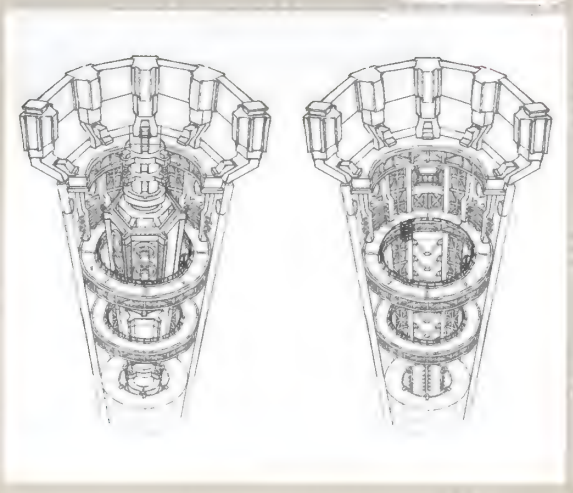
セイレーンのアジトは、オータムリーフ島にある。たどり着くまでに複雑なトラップもあるが、アジト自体は比較的こぢんまりとしている。いっぽうアル・カトラスとアル・ビオンは、ガイルバンカーの拠点。いずれもホームシップが木の葉に見えるくらい巨大で、内部の構造も非常に複雑だ。アル・カトラスの最下層には、アイザックが待ち構えている。

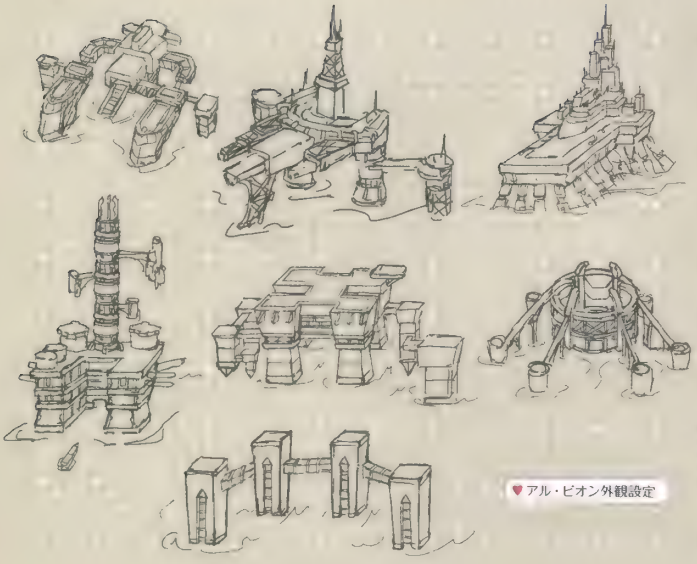
＊　＊　＊

♥セイレーンのアジト設定

♥アル・カトラス外観設定

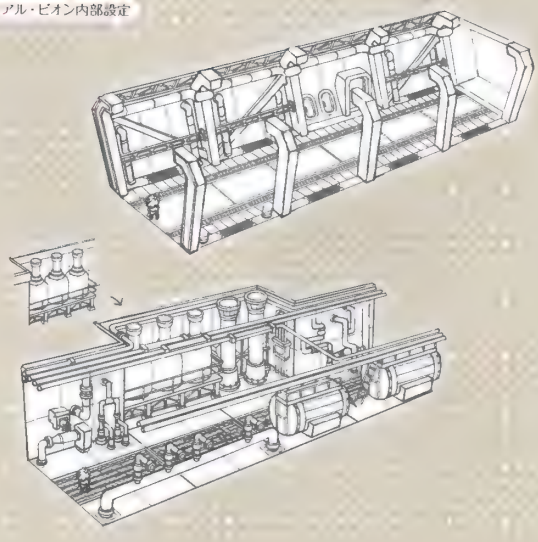
♥アル・カトラス内部設定





♥アル・ビオン外観設定

♥アル・ビオン内部設定



People in Windaria village

ウィンダリア村で暮らす人々

ウィンダリア村は島の中央にあり、おもに人間が暮らしている。モンスターも出現しない平和な場所で、多くの住人がそれぞれの仕事や生活をしている。

時間帯による居場所の変化

ウィンダリア村には、じつに多くの人々が暮らしているが、ここではその中からよく見かける19人の村人を紹介する。本作の特徴は、こうした村人の居場所が時間帯で変化することだ。右のマップは昼間の居場所を記したもので、アルやマリン、メルビンなどは夜になるとほかの場所に行ってしまう。また、話しかけるとミニゲームが発生する住人もいる。ゲームを先に進めるだけでなく、できるだけ多くの住人と交流するのも楽しみのひとつ。ちなみに、住人の中には、プレイステーション用ソフト『どきどきポヤッチオ』に登場した人物もいる。同作をプレイした人なら、思わずニヤリとしてしまう名前も……。

＊　＊　＊

7 ♥スティード

8 ♥ダルバン

9 ♥チェイン

10 ♥フロー

11 ♥ボール

12 ♥マック

13 ♥マリア

14 ♥マリエ

15 ♥マリン

16 ♥ミィ

17 ♥メルビン

18 ♥ランディ

19 ♥ロン

＊ ＊ ＊

Breads and Items from Shining Hearts

ゲームに登場するパンやアイテム

ここではゲーム中に登場するアイテムをまとめて紹介する。作中では大きく表示されないアイテムのイラストも、よく見ると細部まで丁寧に描き込まれているのが分かる。

パン

パンは本作における最重要アイテムで、200近くの種類が登場する。使用する材料や焼き加減で違う種類になったり、「バラの香りの」などの接頭語がついたりするのが特徴だ。イラストがとてもリアルなので、見ていると無性にパンを食べたくなるかもしれない。また、焼いたパンは回復アイテムとして使えるだけでなく、住人にプレゼントすることもできる。

♥アップルパイ

♥あんパン

♥あんまん

♥イチゴデニッシュ

♥おさかなパン

♥おさかなのパイ

♥カグヤのためのパン

♥エビ

♥カスタードデニッシュ

♥カスタードパイ

♥カンパーニュ

♥カレーパン

♥かにパン

♥グラハムブレッド

♥クロワッサン

♥きのこピザ

♥たい焼き(あんこ)

♥コッペパン

♥ジャムパン

♥チーズバーガー

♥ダッチブレッド

♥チョココルネ

♥チョコブレッド
♥ツイスト
♥バタークロワッサン
♥ハンバーガー
♥パン・ペイザン
♥バターブレッド
♥ピザ
♥フィッシュバーガー
♥フランスパン
♥ブルーベリーマフィン
♥ブリオッシュ

♥ブレッド

♥マフィン

♥ミッシュ・ブロート

♥ロイヤルハニートースト

♥レーズンブレッド

♥メロンパン

♥蒸しパン

♥モーニングブレッド

♥ロールパン

♥中華まんとう

♥肉まん

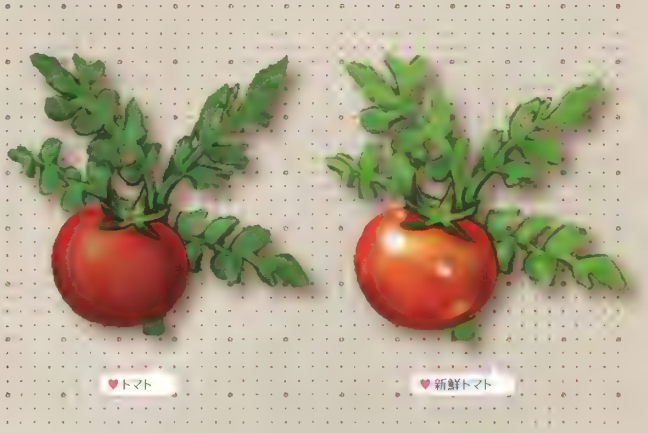
小麦

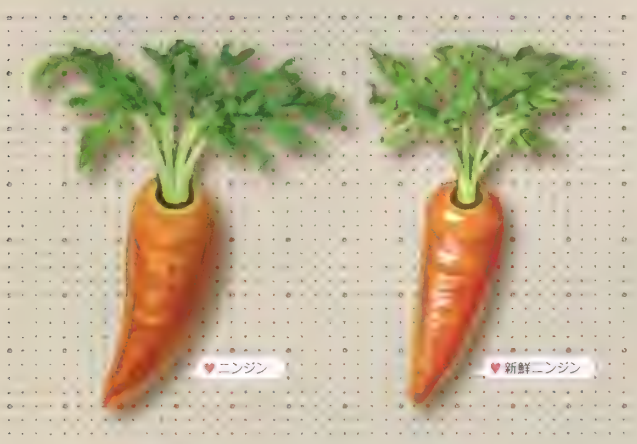
小麦はパンの材料の中で、もっとも基本となるアイテム。通常の小麦のほかにもさまざまな種類があり、入手しにくいものを使うほどいいパンが焼けることが多い。また、小麦は成長する作物で、右の4つの成長段階がある。芽から青麦までは、見つけても収穫できないので注意しよう。このほかにも、パン屋には救済手段としての小麦粉も置かれている。

＊ ＊ ＊

野菜

野菜には大きく分けて3つの種類がある。ひとつ目はカボチャやニンジンなど畑で収穫できるもので、新鮮なものとそうでないものがある。新鮮な時間は短いので、こまめに畑をチェックしよう。ふたつ目のきのこはフィールドで収穫でき、まれに大型の特上きのこが見つかる。3つ目の薬草は1種類しかなく、枯れるまえならどれでも効果は同じだ。





くだもの

くだものは、おもにフィールドで収穫できる。小麦ほど複雑ではないが、小さな実の状態だと、見つけても収穫できないので注意が必要。使い方はさまざまだが、ジャムパンやパイ、マフィンなどの材料にすることが多い。道具屋でも購入できるので、こうしたパンのレシピを入手したら、使用するくだものの種類を変えて、パンを焼き分けてみよう。

アズキ

アンズ

イチゴ

クランベリー

チェリー

ネズノミ

ブドウ

プラム

メロン

ラズベリー

ブルーベリー

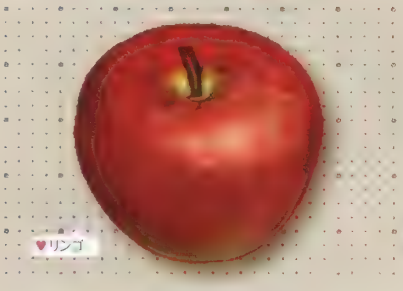
ミカン

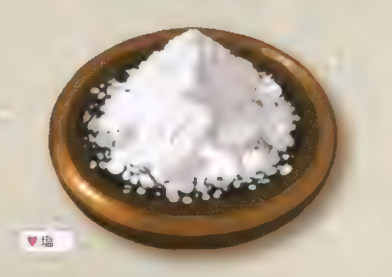
草や花や実

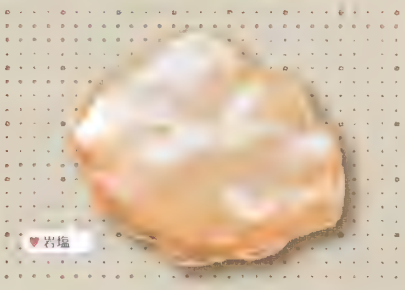
ここで紹介する植物は、すべて草、花、実のどの段階でも収穫できる。ただし、どの段階のものを材料にするかで、焼きあがるパンの評価や接頭語が変化することがある。こうした植物が集まって生えている場合では、草、花、実をそれぞれ個別に収穫しておくといい。ちなみに、さとうつゆ草は、花や実になると名前が変わる。

その他の食材

これまでに紹介したアイテムのほかにも、パンの材料となる食材はある。以下の17種類のアイテムがそうで、どれも時間が経ってもなくならないのが共通点だ。ただし、新鮮タマゴを収穫できるのは出現直後のみで、しばらくするとただのタマゴになる。

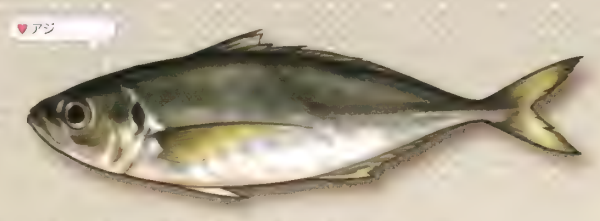


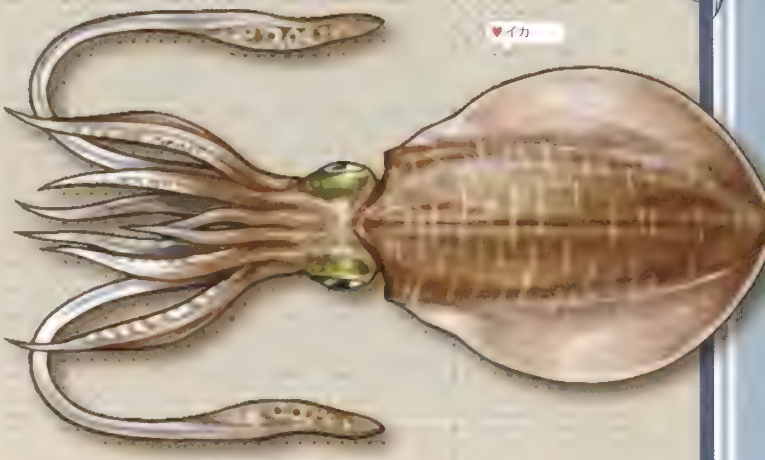




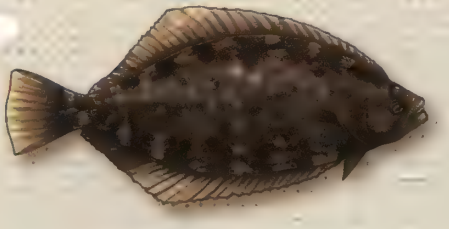
魚

本作ではちょっとしたアイテムでも丁寧に描かれているが、とくに魚の描き込みはすごい。澤田氏によると「リアルすぎたので、ゲーム中では少しデフォルメした」とのこと。こうした魚は海や川にいて、パンで釣ることができる。なかには魚とは言えないものもいるが、いずれも好きなにおいであれば、パンの種類に関係なく釣れる。





♥カレイ



♥サケ

♥サメ

♥シルバーサーモン

♥ミスリルシャーク

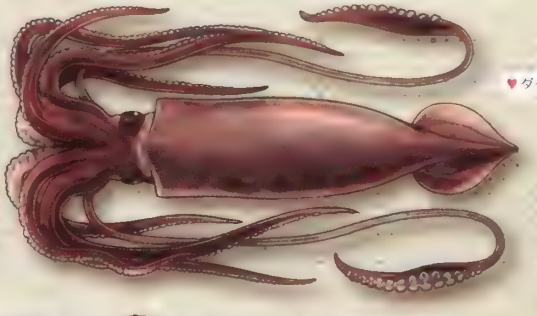
♥コイ

♥サバ

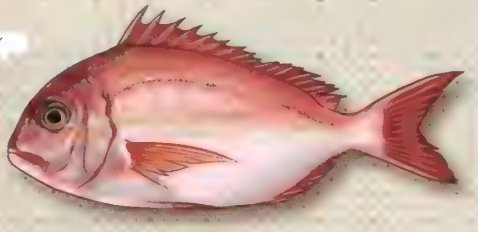
♥サンマ

♥スズキ

♥ダイオウイカ

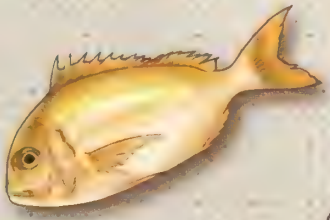


♥タイ



♥タコ

♥黄金鯛



♥ドジョウ
♥ブラックバス
♥ピラニア
♥メタルバス
♥メカピラニア
♥ヒラメ
♥フナ
♥フグ
♥マス
♥バクダンフグ
♥ヤマメ
♥ワカサギ
♥マグロ

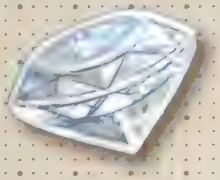
鉱石

鉱石は石と金属の2種類に分類できる。このうち石は謎の石を、金属は謎の金属を鑑定してもらうと手に入る。鑑定してくれるのは、パーティメンバーのシャオメイだ。鑑定で手に入れるほかにも、火の石やダイヤモンドなどを、直接拾ってくる方法もある。

♥オニキス

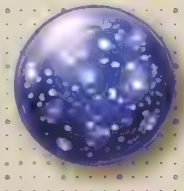
♥サファイア

♥ダイアモンド



♥メテオライト

♥闇の石

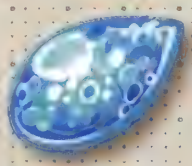


♥火の石

♥光の石

♥真珠

♥水の石

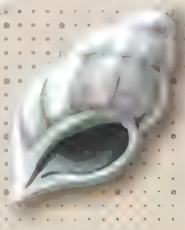


♥透明な石

♥謎の金属

♥謎の石

♥うずまき貝



♥風の石

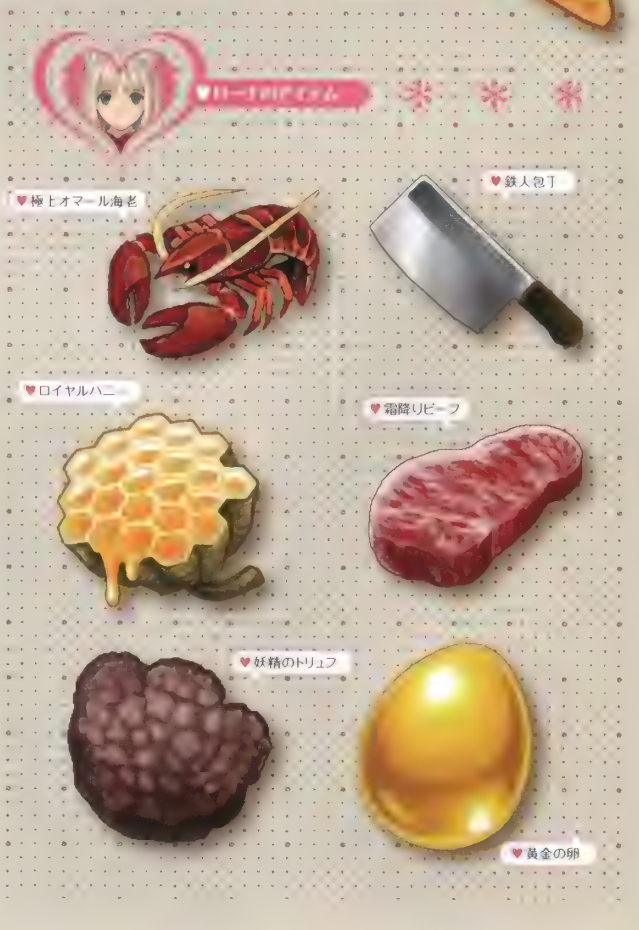
♥木の石

* * *

* * *

イベントアイテム

イベントアイテムは、本編や仲間の個別シナリオを進めるうえで必要なアイテム。特にカグヤが生み出す心の鍵は重要で、感情に応じたさまざまな色の鍵がある。以下で仲間の顔が表示されているものは、その仲間の個別シナリオに関係するイベントアイテムだ。



Enemies in Euforia

ユーフォリアに住むモンスターたち

ヴァンドリアから一歩外に出ると、さまざまなモンスターが出現する。ここではそうしたモンスターの設定画や、パーツ指定などをまとめて紹介しよう。

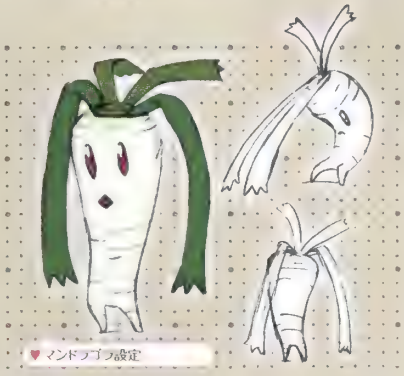
モンスター設定

ここでは数あるモンスターの設定画の中から、実際にゲームで採用されたものをまとめて紹介する。同じモンスターに複数のパターンがある場合、○印がついたものが採用されたもののようだ。ゲーム中ではこの設定画をもとにポリゴンを起こし、3Dで表現している。なお、グリフォンやコカトリスは着彩まえのラフ画で、ゲーム中のものとは色が異なる。

♥アンデッド設定

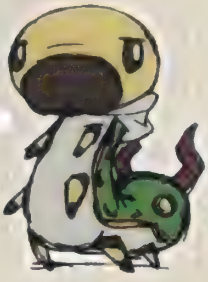
♥リザードマン設定

♥キューコンカ設定

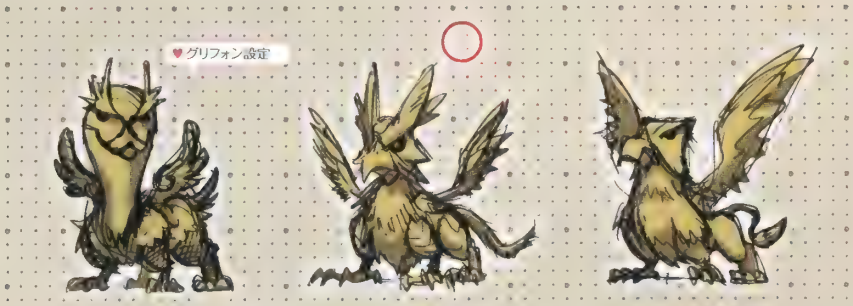


♥マンドラゴラ設定

♥アーマーシュリンプ設定



♥アオイモムシ設定1



♥グリフォン設定

♥アオイモムシ設定2

♥コカトリス設定

♥ヴァンパイア設定

♥ジャコーメイジ設定

♥ジャコープリースト設定

♥オーガ設定

♥トレント設定

♥デーモン設定

闇

♥シャドウホーン設定

♥セイリュウ設定

土

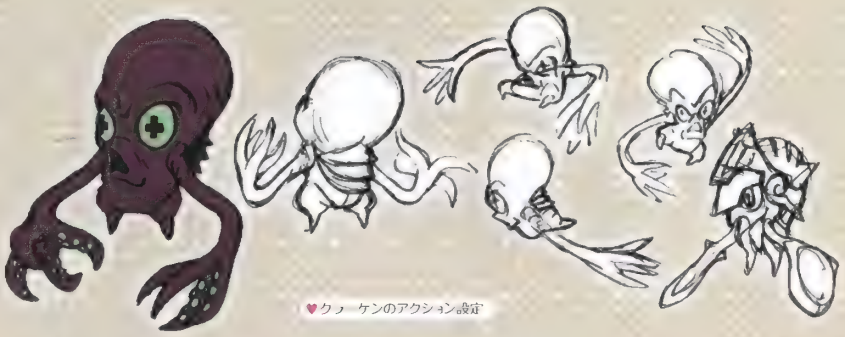
♥ブリトラ設定

水

♥リヴァイアサン設定

モンスターのアクション

モンスターの設定画には、デザインだけでなく、パーツやアクションの指定が入っているものもある。本作でモンスターがクネクネ動くのは、こうした指定を忠実に再現しているからだ。とくに大型でパーツの多いモンスターは、小型のモンスターよりもパーツ指定が多い。実際にはゲーム中に登場しない没デザインも、ここで併せて紹介しておく。



♥クラーケンのアクション設定

♥ガーゴイルのパーツ詳細

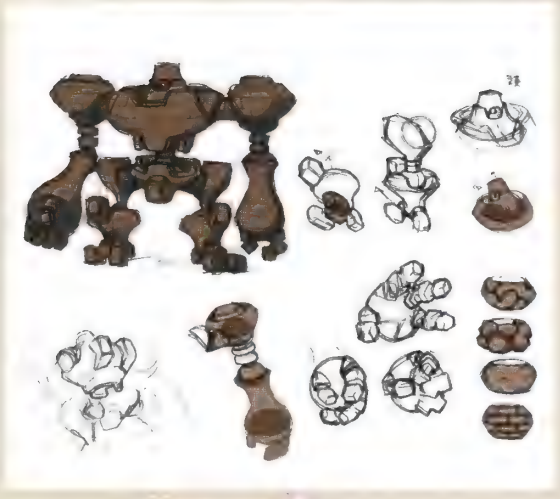
♥没モンスター設定1

♥没モンスター設定2

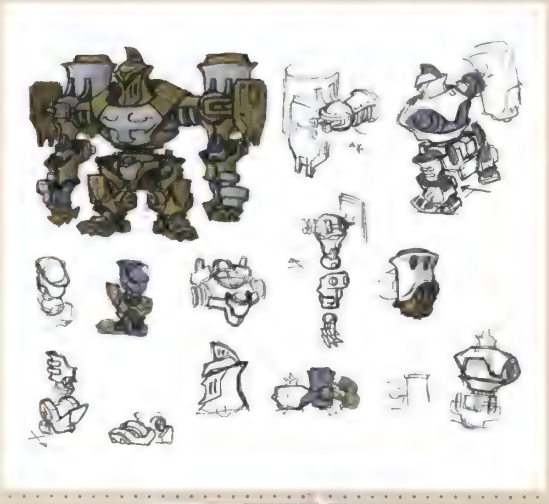
♥ボロズーキンのパーツ詳細

♥スケルトンのパーツ詳細

♥没モンスター設定3



♥ゴーレムのパーツ詳細



♥大機甲大兵のパーツ詳細

♥サハギンのパーツ詳細

♥デスマネキのパーツ詳細

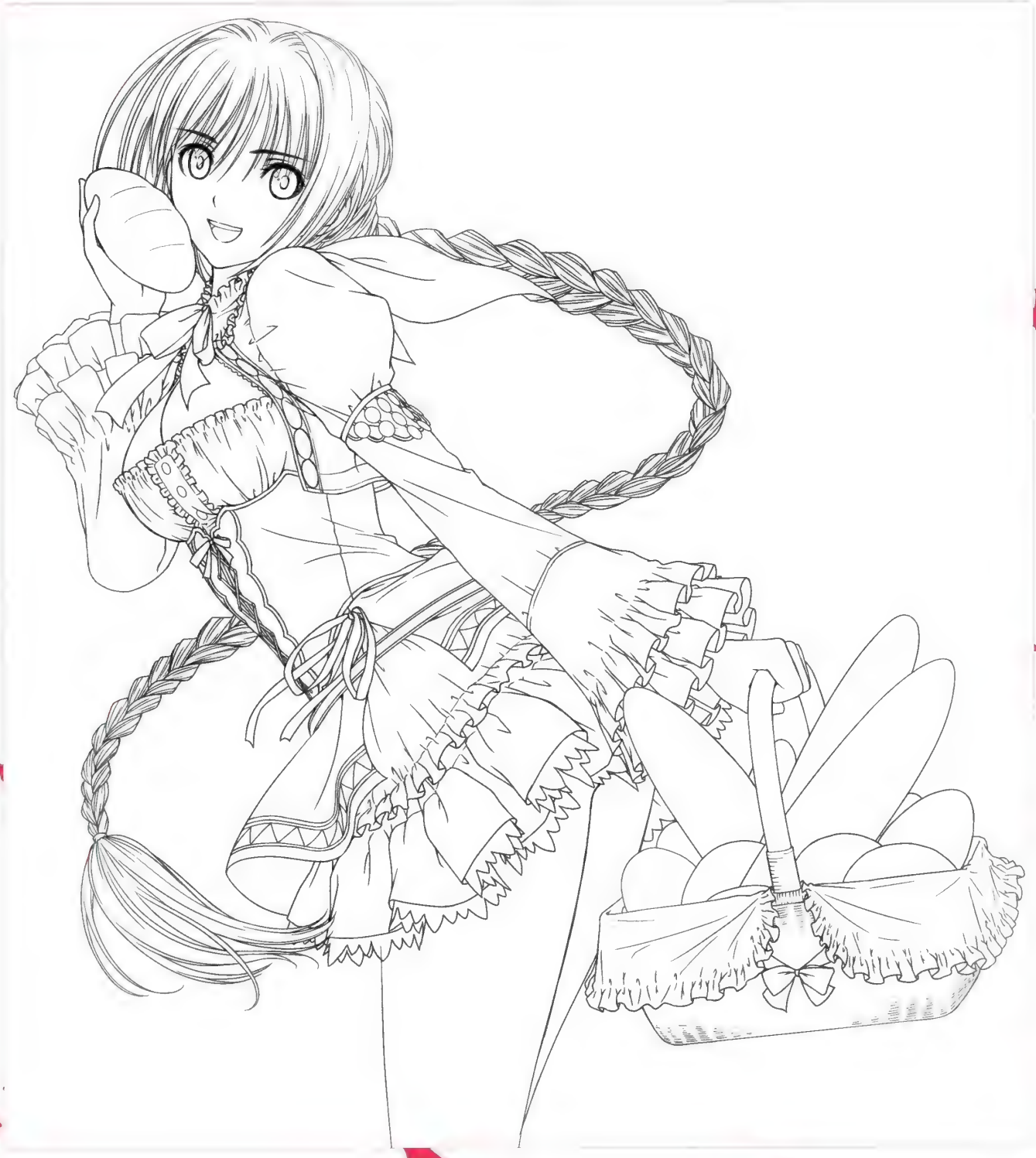
♥スカルシャドウのパーツ詳細

♥イノブタと没モンスターのパーツ詳細

線画で味わう『シャイニング・ハーツ』の世界

『シャイニング・ハーツ』を彩るTony氏のイラストたち。ここでは、その線画の数々を掲載している。絶妙なラインが織りなす、その美麗な世界を堪能してもらいたい。

♥ゲーマガ2011年1月号 特別付録ポスター（カラーイラスト→P024）



♥イメージイラスト「時空を超越するものたち」(カラーイラスト→P015)

♥いまじん／マジカルガーデン 予約特典テレカ（カラーイラスト→P014）

♥ゲーマーズ全店 特典テレカ&等身大シーツ(カラーイラスト→P016)

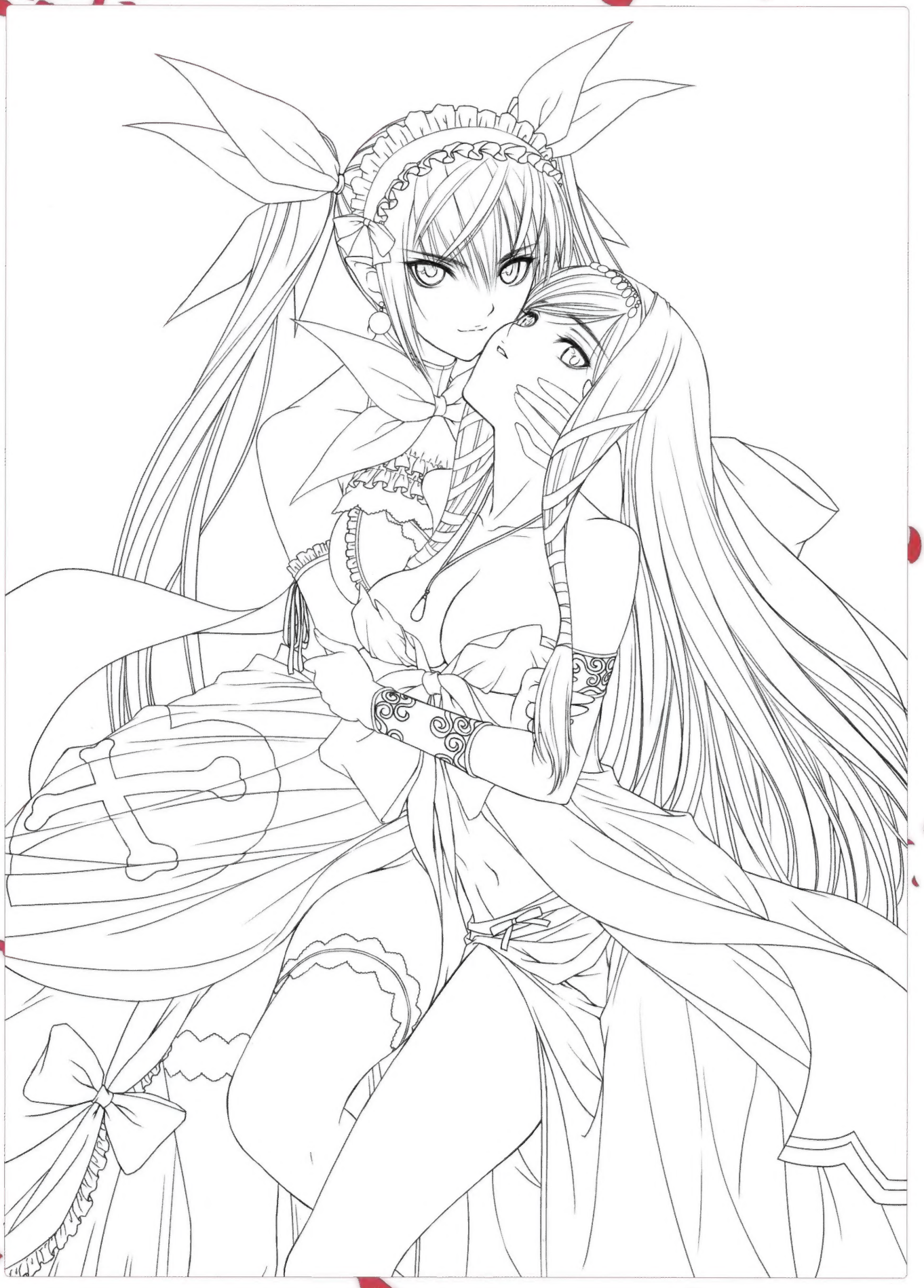
♥WonderGOOゲーム取扱店 特典テレカ&ミニクッション(カラーイラスト→P017)

♥メッセサンオー本店 予約特典テレカ(カラーイラスト→P023)

♥ドラマCD「シャイニング・ハーツ」ジャケット(カラーイラスト→P019)

♥シャイニング・ハーツ やさしいパンの薫る島 カバー(カラーイラスト→P024)

♥ソフマップゲーム取扱店 予約特典テレカ(カラーイラスト→P022)



♥DENGEKI PSP Vol.2 表紙(カラーイラスト→P030)

シャイニング・ハーツ
Shining Hearts ビジュアル設定資料集
Collection of Visual Materials

2012年1月5日初版発行

編集	勝木 理夫（ファミ通電子出版推進部）
デザイン	石川 明子（週刊ファミ通編集部）
執筆	上大迫 貴志
カバーイラスト	Tony
写真	井上 誠
協力	株式会社セガ

発行人・編集人	浜村 弘一
副編集人	坂本 武郎
編集長	長田 英樹
編集長代理	青山 良
副編集長	三井 大輔
業務部	森村 利佐

印刷　大日本印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）エンターブレインのプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ
エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

PS、"PlayStation"、"PSP"、および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©SEGA
©2011 ENTERBRAIN, INC.

Licensed by SEGA

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-727750-2
Printed in JAPAN